9 GIGÁS DUPLA DVD ROM

TELJES JÁTÉK: **STRIKE FIGHTERS GOLD**
2005 EGYIK **LEGJOBB SZIMULÁTORA** MEGÉRKEZETT!
+ DEMÓDÖMPING: **COLD WAR, KING KONG, FEAR...**

STALKER DOSSZIÉ:
ÍME AZ IGAZSÁG...

PC.GAMES
DVD EDITION

EXKLUZÍV ELŐZETES
A DIABLO ALKOTÓGÁRDÁJÁNAK ÚJ JÁTÉKA, BILL ROPER MINDENBE BEAVATOTT BENNÜNKET...

HELLGATE: LONDON

AZ ÉV MÉRKŐZÉSE

QUAKE 4 vs F.E.A.R.

ÖSSZEENGEDTÜK A KÉT JÁTÉK **VÉGLEGES VERZIÓJÁT**, DERÜLJÖN HÁT KI, HOGY MELYIKÜK A JOBB...

+ QUAKE 4 VÉGIGJÁTSZÁS

lehengerlő BÉTA TESZTCSOMAG
Monster Madness, Warhammer: Mark of Chaos
Need for Speed Underground: Most Wanted
Toca Race Driver 3, Cold War, Prince of Persia: TT

A FENEVAD KÖZTÜNK VAN! DE MEG LEHET SZELIDÍTENI!

ATHLON 64
a gyakorlatban

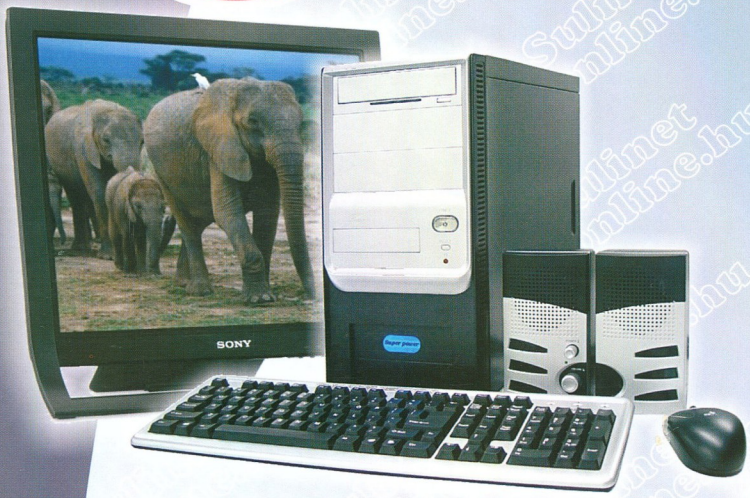
MARKETING
JÁTÉKOK ÉS JÁTÉKOSOK, AVAGY A NAGY BEETETÉS TRÜKKJEI MANAPSÁG

GAME PRESS
2005/7 november 1996 ft

www.Sulinetonline.hu

Sulinet online.hu

Ne maradj le róla!



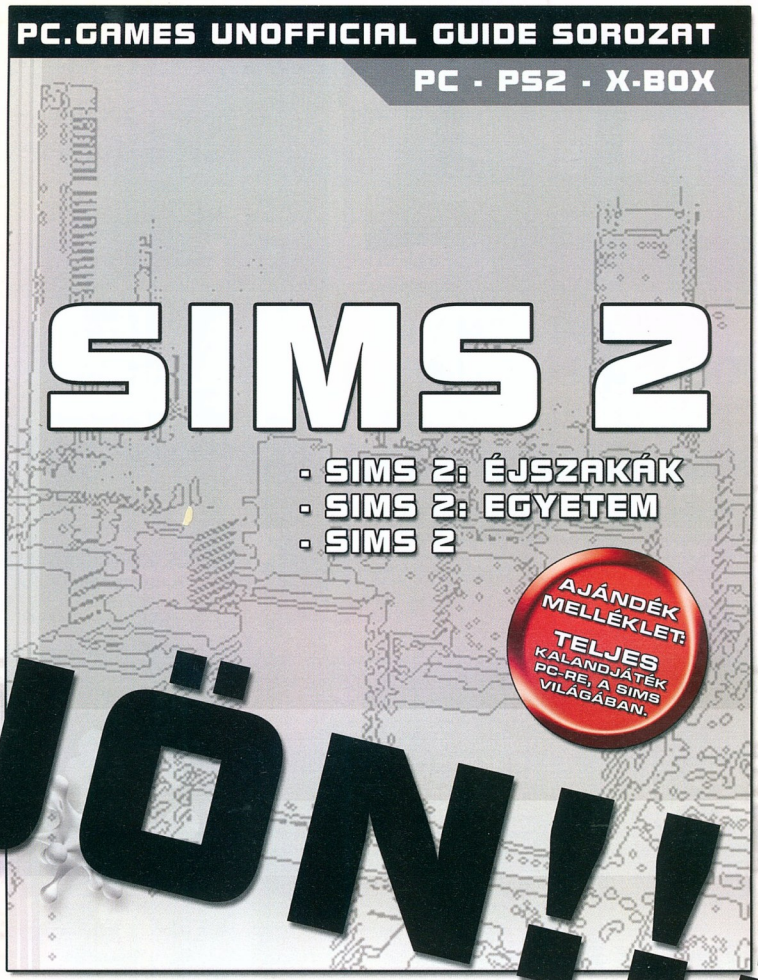
Számítógépek, notebookok,
Apple konfigurációk
széles választéka.

A Sulinet Expressz program keretén belül akár
60.000.- Ft-ot is visszaigényelhet adójából!

Case-Cédrus-Flaxcom-Profi-Sved
konzorcium

Sulinet expressz

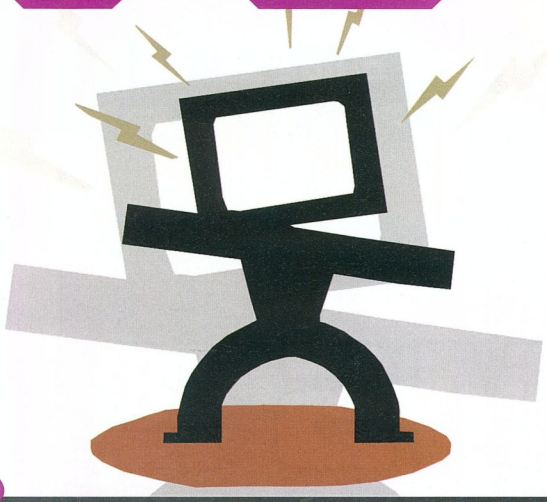
A LEGNAGYOBB - A LEGTELJESEBB



JEGYEZD ELŐ MOST ÉS ZSEBELD BE
A KÖNYVHÖZ JÁRÓ AJÁNDÉKOT!

MINDEN ELŐRENDELŐ EGY DVD-T KAP AJÁNDÉKBA SIMS 2 MODOKKAL, KIEGÉSZÍTÉSEKKEL!

ELŐJEGYEZHETŐ: 06-1-379-7989 vagy PC.GAMES 1325 Bp. Pf.: 315

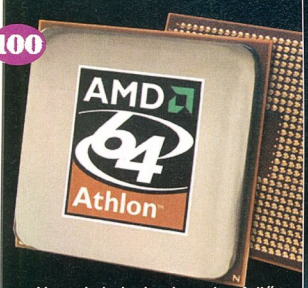


10

ÍGÉRETEK ÉS CSALÓDÁSOK

Furcsa szerkezet az emberi agy. Képes bármit elhinni, valóságnak felfogni, ha azt jól tálalják, még akkor is, ha valamely rejtett zugban, a tudatalattiban érzi, sőt tudja, hogy eme dolognak semmi, vagy kevés valóságalapja van. Ismerjük ezt, és ki is használjuk - igen, mindannyian, elég talán az udvarlásra utalnom, ahol a hódító picit előnyösebb képet fest magáról, körülményeiről, mint amilyen az a valóságban, remélve, hogy a meghódított majd megbocsátja ezt a kis füllentést. Ugyanezt használják ki a marketingesek is, akik megpróbálják minél jobb fényben feltüntetni az általuk képviselt forgalmazó készülőfélben lévő játékait.

100



Ahogy haladunk a korral, a fejlődés elkerülhetetlen - sok hasonló elcsépelt frázissal tudnánk még szolgálni, ám e helyett alaposan alátámasztjuk ezt a kijelentést: immáron kézzelfogható közelségbe került, mi több elérhetővé vált a nagyközönség számára is a 64 bites technológia, minek jegyében már kissé durvább dolgokat tudunk kicsiholni kedvenc számítógépünkből. És hogy miről is van szó? Tartsatok velünk, és megtudjátok!

A Monster Madness pontosan azt ígéri, amit a címe: szörnyek és őrület, szörnyen jó tálalásban és őrült jó tempóban, hangulatban. Igazi arcát persze akkor fogja megmutatni, ha két vagy több haverral állsz neki a mókának, épp ezért a szóló módot zárójelbe lehet tenni, bár előmelegítésre, a pályák megtanulására jó. Egy baj van csak, hogy bármennyire is működőképes a portéka, kiadó még nem kopogtatott be a fiúkhoz.

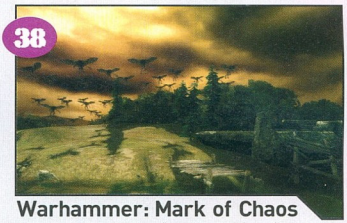
28

KIEMELT BEMUTATÓK

36

NFS: Most Wanted
Hogyan tehetnénk még izgalmasabbá az illegális versenyeket? Tegyünk a játékba 364.325 mindenre elszánt rendőrt...

38

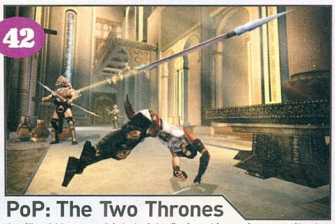


Warhammer: Mark of Chaos
A Blackhole Games fejlesztői az Exigo kiadása után nem tartottak pihenőt, ehelyett még keményebb fába vágták a fejszét.

40

Toca Race Driver 3
Legnagyobb meglepetésünkre egy igen kellemes teszt verzióval lepett meg minket a játék forgalmazója.

42



PoP: The Two Thrones
Az újkori Herceg trilógia befejező része látogatást tett nálunk, és meglágyította a legkérgesebb szívű tesztelőinket is.

TARTALOM

CÍMLAPSZTORI

HELLGATE: LONDON

A Bill Roper vezette Flagship Studios addig nem nyugszik, amíg el nem készül az FPS köntösbe bújtatott RPG játékuk, amely a Diablo trónjára tör.

30

F.E.A.R.

A játék, amely mellett az év másik legjobban várt programja, a Quake IV sem tudott igazán labdába rúgni.

50

PC.GAMES A HÓNAP JÁTÉKA

AKCIÓ

S.T.A.L.K.E.R. INTERJÚ 26
MONSTER MADNESS 28
PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES 42
ULTIMATE SPIDER-MAN 47
FEAR 50
SERIOUS SAM 2 54
COLD WAR 58
RAG DOLL KUNG FU 59
QUAKE IV 60

STRATÉGIA

DRAGONSHARD 65
ROME TOTAL WAR BARBARIAN INVASION 68
WARHAMMER 40000 DAWN OF WAR: WA 70
AGE OF EMPIRES III 72

KALAND/RPG

MYST V: END OF AGES 75
X-MEN LEGENDS II: RISE OF THE APOCALYPSE 78
BONE: OUT FROM BONEVILLE 80

SZIMULÁTOR

GT LEGENDS 83
NBA LIVE 06 86
PRO EVOLUTION SOCCER 5 88
FIFA MANAGER 06 90

HARDWARE

BEMUTATKOZIK AZ I-RAM MODUL 93
HARDVER HÍREK 94
PIACI KÖRKÉP 96
LOGITECH ÚJDONSÁGOK 98
BITEK HARCA 100
GIGABYTE GV-3D1-68GT FELSŐ KATEGÓRIÁJÚ VIDEÓKÁRTYÁK TESZTJE 102
ŐSZI ANTIVÍRUS KÖRKÉP 104
108

ROVATOK

DVD TARTALOM 6
TELJES JÁTÉK 8
KIEMELT TÉMA 10
HÍREK 18
TERVEZŐASZTAL 110
TÁRSASJÁTÉK 112
FILMES JÁTÉKOK
JÁTÉKOS FILMEK 114
VÉGIGJÁTSZÁS 116
NETES JÁTÉKOK 122
RETRO ROVAT 124
CELERON, SZEX GYENGEDSÉG 126
HELP 128

KIEMELT LEÍRÁSOK

54

SERIOUS SAM 2
Megérkezett a folytatás, ami a grafikát kivéve teljesen olyan, mint az elődje. Kell ennél több?

60

QUAKE IV
Egy játék, amely a nagy elődökhöz hasonlóan megújíthatta volna az FPS műfajt.

75

MYST V: END OF AGES
Ez is bekövetkezett, megjelent a legendás sorozat befejező epizódja.

88

PRO EVOLUTION SOCCER 5
Remélhetőleg a Fifa és a Pro Evo versengésében nem a játékosok maradnak alul.

INTRO

Sziasztok!

Azért vannak jó dolgok az év végében is. Most konkrétan nem az ünnepi készülődésre, vagy a havas téli örömökre gondolunk, hanem a játékáradatra. Ez az év, bár kétségtelenül voltak nagy nevek, valahogy kicsit vérszegénynek tűnt. Sok olyan program tűnt el a süllyesztőben, amitől sokkal többet vártunk, nem voltak igazán hosszú távú sikerek. Most azonban itt az év vége, rohamra erősít minden kiadó, és a szerkesztőknek az a legfőbb gondjuk, hogy az adott újságból mit hagyjanak ki, olyan dömpingszerű az áradat. Valahol ez érthető, hiszen az év utolsó 1-1,5 hónapjában néhol az éves forgalom 40-50%-át realizálják. Ilyenkor semmi sem drága, és potyognak a tízezresek kifelé a bukszából. Persze idén azért kicsit másként lesz, összébb szorultak a nadrágszíjak, jobban megfontolja mindenki, hogy mire és hogyan költi a pénzét.

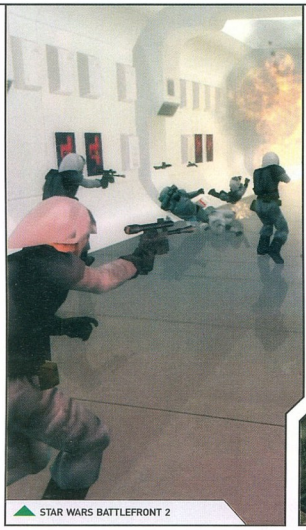
Mi igyekszünk megszolgálni a belénk vetett bizalmat, a mostani PC.GAMES is párját ritkító újdonságokkal, szuper, 2005-ös teljes játékkal és sok tartalmas olvasnivalóval szolgál. Felesleges lenne felsorolni itt az exkluzív és kiemelkedő tételeket a tartalomjegyzékből, ezeket ti is kiszúrjátok egy pillanat alatt. Inkább a figyelmetekbe ajánljuk november közepén kezdődő nagy akciónkat, melyben egy hónapon keresztül lehet majd nagyon, nagyon, nagyon kedvező feltételekkel hozzájutni régebbi lapjainkhoz, dvd-khez és sok minden más érdekes dologhoz. Szeretettel várunk mindenkit a vásáron, itt bizonyára megtalálod majd az igazi karácsonyi ajándékot magadnak, vagy bárkinek.

Addig is jó szórakozást kívánunk a mostani PC.GAMES-hez.

a szerkesztők

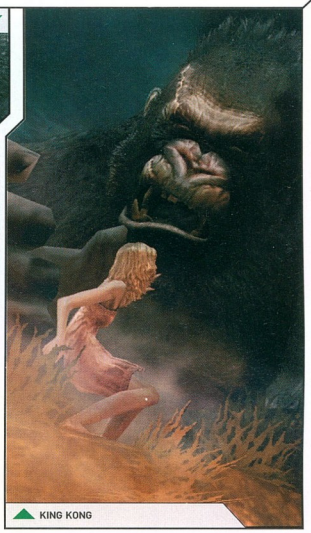
DVD TARTALOM

Mostani DVD-nk összeállításánál kitettünk magunkért, 2 oldalon fér csak el a sok cucc leírása...



STAR WARS BATTLEFRONT 2

CALL OF DUTY 2



KING KONG

Sziasztok!

Ebben a hónapban némi változtatásokat eszközöltünk a DVD szerkezetében. Persze nem kell nagy dolgokra gondolni, hiszen alapvetően jól áttekinthetőnek tartjuk, csak indítottunk pár új rovatot és ennek aprópójából kicsit ésszerűsítettünk a felépítésen.

Egyébiránt kezdjük egy igazi csemegével a tallózást a DVD tartalomban, hiszen a Strike Fighters Gold igazi unikum a maga nevében, a 2005-ben megjelent program mindent tud ami egy repülőgép szimulátornak illik manapság, ráadásul egy igen elhanyagolt területen csillogtatja tudását. Ha már lúd legyen kövér alapon a másik, DVD-n levő teljes játék is szimulátor, igaz ez inkább az arcade kategóriát képviseli. A Plane Arcede-ban az egyszerűbb kezelhetőségen van a hangsúly, de a magyarított játék 15 küldetése így is kimagasló játékélményt biztosít.

Igen sok demo jelent meg az utóbbi időkben így nem volt probléma ezek közül szemezgetni. Ennek alapján a Call of Duty 2, a King Kong és a Serious Sam 2 bevillantása nem is volt kérdéses, de utazva az egyéb területekre felkerült a válogatásba többek között a Pro Evolution Soccer 5 és a Cold War demoja is.

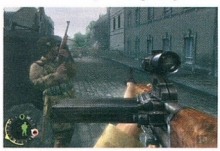
Az extra dolgok közül mindenképpen szeretnénk kiemelni a most induló mozi előzetesekkel, illetve fun videókat közlő új rovatunkat. Folytatjuk természetesen az előző számban elkezdett SIMS 2 szappanoperát, ezúttal a második rész következik, mely az előzmények alcímet viseli.

Érdemes még megemlíteni a mod szakosztály újdonságait, ahol is hatalmas mennyiségű Doom 3, HL2, UT 2004 kiegészítés vár benneteket, persze jó pár apróággal kiegészítve.

Jó szórakozást kívánnak

a szerkesztők.

Demo
Aurora Watching / **Brothers in A.: EIB** / Call of Duty 2 / King Kong / Land



of the Dead Road to Fiddler's Green / **Serious Sam 2** / Trackmania Original /

UFO: Aftershock / Bone / Cold War / Glider / Internatonal Kart / Pro Evo

Soccer 5 / Red Shark 2 / World Racing 2 / Warhammer: WA

Video
Blood Magic / Call of Duty 2 / Call of Juarez / Getting Up / Gun / **Prince of**

Persia: The Two Thrones / Star Wars Battlefront 2 / Wolfschanze 1944 / The Witcher / Phantasy Star Universe / Auto Assault Hegemony / RCT3: Wild / The

Movies / **Warhammer 40000: Mark of Chaos** / XIII Century / World of Warcraft - Coke reklám / Conflict Desert Storm / Fear multi / Strangerhood (Fura-falva) második epizód

PLANE ARCADE

Azt mondják egy jó játéknak nem kell feltétlenül bonyuultnak lennie.

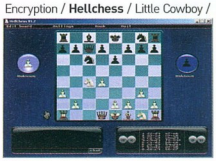
Nos, ez az állítás teljes mértékben igaz a Plane Arcade-ra, hiszen mindamellett, hogy remek a grafikája tulajdonképpen rém egyszerű a prog-

ram. 15 küldetést kell teljesítenünk a játékban, melyek egyre nehezedő feladatot állítanak a pilóta elé. A siker nem annyira a repülési tudáson, mint inkább a taktikai érzékén és persze a reflexeken múlik. Minden dicséretet megérdemel ez a cseh

készítésű program, hiszen nem akar nagy lenni, de így is hosszú órákra garantálja a szórakozást minden arcade rajongónak.
A programot igyekeztünk magyarul tálalni, de ennek ellenére itt-ott maradtak benne cseh feliratok. Ez ne zavarjon senkit, a lényeges részek magyarul kerültek be a játékba.

Freeware
8 Towers / Ace 2- Marsenary / Alien GP / Babala / Dave's day Out /

Encryption / **Hellchess** / Little Cowboy /



Missile Defense / Neko / Non-stop Action hero / Northpole Showdown /

Orbit -Hopper / Prison Escape / Pushies / Ski Xtreme / Speed trasher / **The Goat in the Grey Fedora** / The Secrets Of Manes / The War For Earth /

Retro
A Day In The Life / Armagetron Advanced / Atlantis / Bump 'n Jump /

Burgertimes / **Demon Attack** / Galpaniх / Invasion Force Turbo / Love-

Love / Manic Miner / **Olympic Skier** / Planetary Defense / Puzznic / Sonic Jr / Space Skramble / WAtomic / X-Moto /

Shareware
A.A.L / Aargon Deluxe / After the End / Alien Sky / Ancient Trijong / Arydox /

Asea / Battleship Chess / Gish / Knight Time / Pop A Holic / Professor

Fizzwizzle / QuadQuest II / RiotBall / **Seth's Puzzle Boxe**s / Shapeshifter / Supernova Galactic Wars / The General / The Omega Syndrome / Theseus - Return Of The Hero

Utility
7-Zip / Avi2dvd / **Banner Maker Pro** /

Fresh Diagnose / FuturixImager / PaintBox / Pixia / Teleport Pro

Driver
8184_winxp2k_32bit / 8184_winxp2k_64bit

Mod
Doom 3 - Opencoop / **Doom 3 RE - Place of Malice** / HL2 - Synergy / HL2 - Distopia / HL2 - The Conspiracy in

Shadow / LOTR - Rise of Rome / Shadow Warrior - Danton Destruction /

Soldner - map / **T72 - map** / UT 2004 - Ballistic Weapon

Extra
D3D Gear / Game Editor / Quake 3 Arena - Pocket PC / Res-O-Matic / PCMark 05 v1.1 / KÉPMUTATÓ / KÉPER-

NYŐVÉDŐK / HÁTTEREK / Akkor és most / Fun videók

Így készült...
GT Legends / **Myst V** / LOTR: The

Battle for Middle-Earth II / Prince of Persia: The Two Thrones

Mozi előzetesek
Doom / Just Like Heaven / King Kong / Serenity / Wallace and Gromit

Fun Videók
Cossacks II - Matrix / Cossacks II - Moon / Gameboy Micro / Nintendogs / Sims 2: University

Patch
Battlefield 2 1.03 / Blitzkrieg 2 server-hotfix / Dragonshard 1.1.4 / Dungeon Siege 2 2.2 / Darwinia 1.3 / Pychonauts 1.04 / Rising Kingdoms 1.1 / WOW 1.8.0 / FEAR 1.01

Magyarosítás
Jack the Ripper / NFS: Underground / NFS: Underground 2 / Planescape Torment / Psychonauts / Silent Hunter 3 / The Suffering

Trainer
18 Wheels of steel convoy / **Age of Empires III** / Aurora watching / Dragonshard / Dungeon siege 2 / Earth 2160 / Fable / Fahrenheit / Hello kitty

roller rescue / Mega man x8 / Moto gp urt 3 / Pilot down behind enemy lines / Reel deal vegas casino experience / Rome total war BI / Silent hunter III / Soldiers heroes of ww II / Space taxi 2 /

Total overdose / **Ultimate Spiderman** / World series of poker / Xmen legends II

Savegame
Codename panzers phase 2 / Dragonshard / Hello kitty roller rescue / Memory loops / Reel deal vegas casino experience / Soldiers heroes of wwII / Space taxi 2 / Tanks evolution / Ultimate spiderman / Xmen legends II

Akkor és most
Crashday / S.T.A.L.K.E.R.

PC MARK 05 1.1

Szinte már ipari szabványná nőtte ki magát a PCMark tesztelőprogram, melyet persze sokan szidnak. Mi nem

foglalunk állást a kérdésben, inkább leközöljük a most megjelent 1.1 verzióját a programnak.

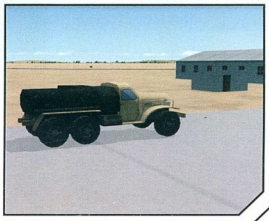
INFO THIRD WIRE | STRATEGY FIRST | WWW.GMXMEDIA.NET/STRIKEFIGHTERS

Szállj fel kismadár...

STRIKE FIGHTERS

Próbáld ki magad a hatvanas évek vadászgépeinek nyergében...

▼ Ez a low-poli modell tartálykocsi lesz az első áldozatom.



Remélem, értékelitek a szerkesztőség buzgalmát, hogy hónapról hónapra egyre értékesebb játékokat kaptok kézhez az aktuális számunkkal. Ebben a hónapban a repülés szerelmesei örülhetnek, ugyanis egy meglehetősen jól sikerült repülő-szimulátor programot sikerült megszereznünk, amellyel remélhetőleg izgalmas órákat fogtok a monitor előtt tölteni. A játék fejlesztőcsapata 1999-ben alakult, azzal az előre megfontolt szándékkal, hogy a szimulátor-rajongóknak tegyen a kedvére. A Texasi székhelyű Third Wire nem dicsekedhet bőséges termékkínálattal, és tulajdonképpen a Strike Fighters volt az, mellyel 2002-ben debütáltak, majd ennek a bázisán készült el még két további rész, melyekből a legutolsót, a Gold kiadást telepíthetitek most fel a gépetekre.

A szimulátor programokkal nekem mindig az volt a bajom, hogy (de ez csak az én személyes véleményem ám) szinte több időt kell eltölteni a beállítgatásokkal, a műszerek közötti babrálással, mint a konkrét játékkal, ráadásul, ha repülő-szimulátorról van szó, akkor ehhez még hozzájön az a temérdek billentyű, a több tucatnyi funkciójával, amit perfektül be kell vágni, a tökéletes irányításhoz. Nos, van egy jó hírem. Igaz, hogy a besorolás szerint ez is egy szimulátor, viszont nagyságrendekkel könnyebb a kezelése, mint a hasonló társainak. Van viszont egy rossz hírem is. Nincs oktató mód, így kénytelenek lesztek játék közben megtanulni az irányítási és a repülési, valamint a légiharc-funkciókat. Ehhez mindenek előtt melegen ajánlom, hogy papírt és ceruzát vegyetek elő, és jegyzeteljétek ki a billentyűzet-kiosztást. Igaz, megtaláljátok a kézikönyvben is, de sajnos a tényleges billentyűkiosztás némileg eltér a kézikönyvben szereplőtől, ráadásul az angol billentyűzet szerint lettek belőve a funkciók, így előfordul néhány eset, amikor az angol kiosztás szerinti gomb csak még egy plusz billentyű lenyomásával egyidejűleg érhető (pl. az [és az] vagy az \ gombok), így ezeket célszerű némileg átkonfigurálni.

Ha átestetek a macerás beállításokon, célszerű máris beugrani egy azonnali akcióba (Instant Action), amelynek mindössze az a lényege, hogy a program generál egy véletlenszerű küldetést, és bedob a légiharc kellős közepébe. Szerintem ez a legjobb és legcélszerűbb módja a gyakorlásnak, ha már kimaradtak az oktató pályák. Ha kellőképpen kitapasztaltátok az irányítás és a légiharc lehetőségeit, fejből, vagy legfeljebb egy kis puskázással tudjátok kezelni a gépet, akkor jöhetnek a szóló küldetések, vagy a kampánymód. A kettő között mindössze annyi a különbség,

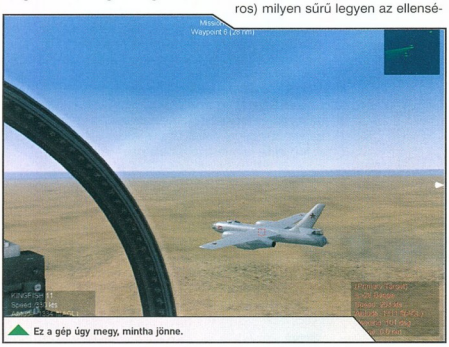
GÉPEK

Repülő	Max sebesség	Max gyorsulás	Fegyverzete
F-100	864 mph	7.33 G	4 db 20 mm-es M-39 géppuska; 700 kg felfüggeszthető súly; 4 db AIM-9 Sidewinder rakéta.
A-4 Skyhawk	595 mph	6 G	2 db 20 mm-es Mk.12 géppuska; 8200 kg felfüggeszthető súly; 2 db AIM-9 Sidewinder rakéta
F-4 Phantom	1430 mph	7.33 G	1 db 20 mm-es M61 Vulcan géppuska; 16000 kg felfüggeszthető súly; 4 db AIM-9 Sidewinder rakéta és 4 dab AIM-7 Sparrow rakéta,

FEGYVERZET

AIM-9x Sidewinder	Az AIM-9-es egy 200 lbs súlyú szuperszonikus levegő-levegő rakéta, melyet napjainkban az A-10, F-4, F-15, F-16, F-111 gépeken alkalmaznak. Hőkereső rakéta, nappal, tiszta időben alkalmazható, hatótávolsága 2-3 km.
AIM-4D Falcon	A 3,66 m hosszú rakétát folyékony hajtóanyagú hajtóművel látták el. A 6M csúcssebességű, mindenidőbeni rakétát összetett, infravörös- és Doppler-elvű rádiólokátoros irányítórendszer vezeti célra.
AIM-7D Sparrow	A rakéta bármilyen időjárási viszonyok közt bevethető. Mivel nem infravörös szenzor, hanem radar vezérli, a felhőzet, köd, pára vagy színes füst sem zavarja.
AGM-45x Shrike	Radarelhárító rakéta, folyékony üzemanyagú hajtóművel, földi célok ellen. A célról sugárzott radar jelek vezetik célra, így mindenféle időjárási körülmények között hatékonyan használható, 15-20 km-es távolságra.
AGM-78B Standard ARM	Az AGM-45 továbbfejlesztett változata, nagyobb töltettel, 40-50 km-es távolságra. Akkor is megtalálja a célt, ha az időközben befejezi a sugárzást, vagy frekvenciát vált.
LAU-3/A Rocket Pod	19 db 11 cm átmérőjű irányítatlan robbanófejes rakétát tud tárolni, amelyeket célzott lövésekkel kell a földi célokra kilőni.
LAU-10/A Rocket Pod	5 db 20 cm átmérőjű irányítatlan robbanófejes rakétát tud tárolni, amelyeket célzott lövésekkel kell a földi célokra kilőni.
M-117	Standard 750 kg-os gravitációs bomba, kis hatóerővel, elsősorban kisebb földi célok ellen
Mk-80	Ez is egyszerű gravitációs bomba, de kisebb, 113 kg-os súllyal főleg járművek és tüzelőállások ellen.
Mk-82 Snakeye Retarded	Gravitációs bomba, 227 kg súllyal, és ledobáskor kicsapódó fékszárnyakkal, hogy alacsony magasságból történő ledobásakor legyen ideje a repülőgépnek elhagyni a hatósugarát.
Mk-20 Rockeye Cluster	250 kg tömegű, és 247 kis bombát tartalmaz, amelyek ellipszis alakban szóródnak szét. Elsősorban harckocsik, járművek és lövegek ellen hatásos.
BLU-1 Napalm	320 kg tömegű gravitációs bomba, napalm töltettel. Nagy területen képes telepített eszközöket és álló járműveket megsemmisíteni.

hogy míg az elsőben teljesen szabad kezet kaptok, addig a kampánymódban a program sorban adja a feladatokat, az ahhoz legjobban használható géppel, és azon a szükséges fegyverzettel. Az, hogy szabad kezet kaptok, azt jelenti, hogy először is megadhatjátok a pilóta nevét, (akár több profilotok is lehet), majd választhattok egy repülőt az USA légierejének és haditengerészetének korabeli repülői közül, ami három fő típust, az F-100 Super Sabre, az A-4 Skyhawk, és az F-4 Phantom II, valamint ezek altípusait, összesen kilenc gépet jelent. Ezután kiválaszthatjátok a küldetés fajtáját, amelyek között olyanokat találtok, mint az egyszerű légiharc, amelyben egy adott terület légterét kell megtisztítani, a légi támogatás, amelyben a szárazföldi csapatokat kell megvédeni az ellenséges gépektől, a légi kísérés, amikor egy nagyobb gépnek kell biztonságos áthaladást biztosítani egy adott terület felett, vagy a bombázások, amikor egy vízi járművet, vagy néhány szárazföldi célpontot kell megsemmisíteni. Eztán kiválaszthatjátok, hogy a küldetés melyik évben játszódjon, aminek az a jelentősége, hogy minél később bi dátumot választotok, annál korszerűbb fegyvereket szerelhettek a gépre. Ezenkívül beállíthatjátok, milyen terület fölött legyen a küldetés, (sivatag, vagy inkább erdős, tengerpart közelében, vagy lakott terület felett), milyen legyen az időjárás, (éjszaka, nappal, felhős, tiszta, esős, borult, zivataros) milyen sűrű legyen az ellenséges légi aktivitás, és milyen komoly legyen az ellenséges légvédelem. Ha minden paraméter kész, megkapjátok a feladatot, és a hangárban találjátok magatokat. Itt részletesebben belenézhettek a küldetés részleteibe, megnézhetitek a repülési tervet, és tetszés szerint pakolhatjátok tele a gépet a felfüggesztési helyeken a különféle felszerelésekkel. Az alapfegyver minden esetben a háromféle géppuska valamelyike lesz, (Mk12, M39, M61 Vulcan), hogy melyik, a géptípustól függ (ez nem variálható), és az aktuális évtől. Ehhez választhatók a felfüggesztési helyekre a levegő-levegő (Sidewinder, Falcon, Sparrow), és a levegő-föld (AGM-45, LAU-3) rakéták, valamint a bombák, és a különböző térfogatú pót üzemanyagtartályok, melyek választéka szintén a beállított évtől, és természetesen a választott gép típusától függ. Ha minden kész, indulhat a feladat, mely szerencsére nem a magányos farkas küzdelme lesz az ellenséges csapatokkal, hanem egy három gépből álló rajt kell vezetni.


Ez a gép úgy megy, mintha jönne.

A raj tagjai önállóan is teszik a dolgukat, de rádión magadhoz rendelheted őket, vagy rákúldheted őket a te célodra, de visszaparancsolhatod őket a bázisra is. Ez akkor lényeges, amikor valamelyik gép megsérül, mert a raj egy tagjának elvesztése pontlevonással jár. Amíg a levegőben vagy, a taktikai központtól folyamatosan érkeznek a jelentések az ellenség helyzetéről, és te döntheted el, hogy a hozzád legközelebb lévő célt veszed üldözőbe, a küldetésben megjelölt ellenséggel foglalkozol, vagy a rádión megjelölt gépre veted rá magad. A döntés mindig a parancsnoké, aki jelen esetben te leszel, de a lényeg, hogy sértetlenül visszavidd a rajod a bázisra, miután teljesítetted a feladatod. Amikor megjelenik a „Mission Accomplished" felirat, nem kötelező visszatérni, így ha van elegendő üzemanyag és lőszer, nekiláthatsz további célok felkutatásának, akár a levegőben akár a földön, mert minél több ellenséget semmisítesz meg, annál több pont lesz a végén a jutalom. A multiplayer részben legfeljebb egy társat hívhattok meg, vagy ti csatlakozhattok valakihez társnak, hogy kooperatív módban harcoljatok, írásban még beszélgethettek is, már ha van erre időtök az ütközetek közben. Mindezt főleg helyi hálózatban teszi lehetővé a program, de ha szerencsétek van, akkor a Game Spy szerveren találtok társat, de akár meg is beszélhetitek bárkivel, hogy ott találkoztok, így az interneten keresztül is adott a lehetőség valamelyik ismerőssel nyomulni egy pár menetet. Írhatnék még oldalakat a játék kezeléséről, beállítási lehetőségeiről, de egyrészt a helyem is korlátozott, másrészt nem annyira bonyolult a program, hogy ne tudna bárki eligazodni benne néhány óra gyakorlás után. Így nem maradt más hátra, mint jó szórakozást, és sikeres légiharcokat kívánni.

Ennyi ébresztőórát egy rakáson!

Clemi
clemi@pc.games.hu

ÍGÉRETEK ÉS CSALÓDÁSOK

A HYPE-GÉPEZET MECHANIZMUSA

Furcsa szerkezet az emberi agy. Képes bármit elhinni, valóságnak felfogni, ha azt jól tálalják, még akkor is, ha valamely rejtett zugban, a tudatalattiban érzi, sőt tudja, hogy eme dolognak semmi, vagy kevés valóságalapja, realitása van. Ismerjük ezt, és ki is használjuk - igen, mindannyian, elég talán az udvarlásra utalnom, ahol a hódító picit előnyösebb képet fest magáról, körülményeiről, mint amilyen az a valóságban, remélve, hogy a meghódított majd megbocsátja ezt a kis füllentést. Ugyanezt használjuk ki, ha valamit el akarunk adni, legyen szó autóról, házról, egyéb használati tárgyról - e téren születtek már komplett szótárak is (kis hibás hűtőszekrény = hiányzik az ajtó, de hűteni hűt, vagy a ház jól megközelíthető = az ablak előtt találkozik három villamosvonal). Ez segít akkor is, amikor állást keresünk, és kicsit rálapátolunk tudásunkra, képességeinkre.

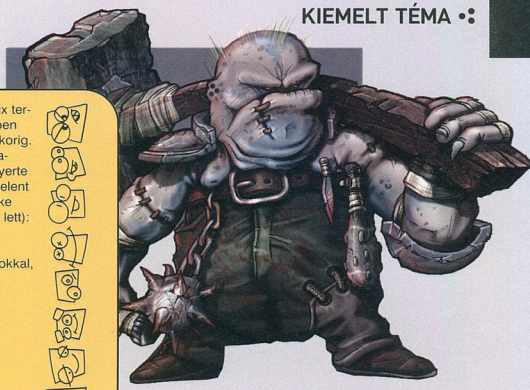
És ez a tulajdonságunk az alapja a tömegek manipulálásának, melyet egyaránt kihasznál a politika, a kereskedelem, vagy a média. Van egy görög szó, a hiperbola, mely főleg irodalmi vonatkozásban ismert, és költői túlzásnak is nevezzük: „olyan éhes vagyok, hogy megennék egy lovat is", „akkora szúnyog csípett meg, mint egy ház". Angolul ez a szó így néz ki: hyperbole, és ennek rövidítése, a hype ma már önálló fogalommá vált. Magyarul leginkább beetetésnek fordíthatnánk vissza - a lényege az, hogy jóval egy termék megjelenése előtt jól hangzó állításokkal, kecsegtető tulajdonságokkal felcsigázzuk az érdeklődést, amelyet további lebegtetésekkel, jól adagolt információkkal fenntartunk, és a csúcsponton piacra dobjuk a portékát, melyet a már kellően felajzott nép szétkapkod. Lényegtelen, hogy az ígéreteknek hány százaléka valósul meg, mert épp, mint az ajtó nélküli hűtő esetében, mindent meg lehet magyarázni, ráadásul az emberek egy része amiatt, hogy végül is hagyták magukat - ismét, sokadszorra - megvezetni, önmagát is hajlandó becsapni, bemagyarázza magának, hogy mégiscsak jó vétel volt. Ez nemcsak árucikkekre vonatkozik, de filmekre, könyvekre, sajtótermékekre (a bulvársajtó egyik alapeleme ez), sőt a politikára is (lásd: választási ígéretek kontra a következő négy év). Persze nem egyszerű a dolog, hiszen két ponton is megbukhat: az egyik, ha a termék nem készül el a csúcspontra, ekkor a tömeg hite megrendül, és elég egy pár hónapos csúszás, hogy a fogadtatás katasztrofális eredményre vezessen, a másik, ha annyira botrányosan rossz a cucc, hogy a fent említett önámításmechanizmus nem indul be, és ilyenkor a tömeg bosszúja még kegyetlenebb. Épp ezért képezik a marketing-, média- és politikai szakembereket egyetemeken hosszú évekig, és fizetik meg őket kegyetlenül mindenhol, ahol PR-menedzserként, sajtófőnökként vagy szóvivőként elhelyezkednek. Ebben a cikkben mi most a játékipar „szóbűvészeivel" foglalkozunk. Mielőtt azonban belevágunk, előrebocsátok és kihangsúlyozok valamit: az alant következő játékok nem rosszak, csak az elvárások és ígéretek alatt teljesítettek, azaz tulajdonképpen a hype-gépezet áldozatainak is tekinthetjük őket.

A hype több fajtája ismert. Az egyik, amit célzottan a marketingesek építenek fel, a másik, mely a fejlesztőktől indul - ehhez kell egy olyan személy vagy stúdió, akinek/amelynek neve elegendő arra, hogy következő címük ígéretes legyen, és minden, amit mondanak, készpénznek vegye a játékos-társadalom és az ipar. Gyönyörű és friss példával szolgálhatok erre - egy általam is tisztelt és elismert tervező személyén át.

Akik figyelemmel kísérték eddigi ténykedésem, tudhatják, hogy bevallottan Peter Molyneux híve vagyok. Csodálatos élményekkel ajándékozott meg az évek folyamán, és biztos vagyok benne, hogy ez folytatódni fog (hogy ne kezdjek mindjárt hype-olni a Movies kapcsán...). Molyneux a régi szép időkben még csendben készítette játékait. Aztán megtörtént a kenyértörés az Electronic Arts kiadóval, megalakult a Lionhead, és épp ilyen csendben elindult a **Black & White** fejlesztése. Eközben jött a kibékülés az EA-val, és a hype. Ez elsősorban, mint fent írtam, Molyneux személye miatt volt, hiszen tőle is újabb és újabb csodákat várt mindenki, és a hírek, no meg a képek egyértelműen azt sugallták, hogy itt valami újabb mestermű születik. Ám a játék egyre csúszott. Az első hírek 1998 végén érkeztek a stuffról, mely rendszeresen megjelent minden kiállításon (ECTS, E3), mindig „pár hét múlva kész" címkével. A játék végül 2001 márciusában jelent meg, és bár valóban remek volt, de messze nem tökéletes. Rengeteg pepecs mikromenedzselés, kapkodás, ehhez képest rövid játékmenet, jó pár hiba - érezhetően ebben is benne maradt jó félévnyi fejlesztőmunka. A játék mégis jó kritikákat kapott - érdekes, hogy 2003 végén egy cikkében a GameSpy, mely annak idején 91%-ra értékelte a játékot, elismerte, hogy a túlzott lelkesedés miatt (12 „fejlesztői napló" cikket, több előzetest, és rengeteg képet közöltek beharangozónak) túlértékelték a játékot, ami egyértelműen tévedés volt. Ám a sztori itt nem ért véget.

EGYSZEMÉLYES HYPE MASINA

Derek Smart a hype egyik legendás ikonja. A jóember még 1989-ben eláraszotta a világot azzal a hírrel, hogy nekiállt elkészíteni „az egyetlen dolgot, amire valaha is vágytál", egy olyan űrstratégiát, melyben szabadon bejárhatjuk az egész univerzumot egy több száz fős legénységű hajót irányítva, idegenekkel találkozva, csatázva, kereskedve és a többi. A figura tökéletesen ráérzett arra, hogy a játékosok állandóan éhesek valami nagy dobásra, és hét éven keresztül képes volt az egyre népesebb rajongótábort ébren tartani (gyakorlatilag olyan ígéretek tömegével, amiről bizonnyal tudta ő maga is, hogy soha nem lesz képes leprogramozni). Amikor végül 1996 decemberében a Take2 kénytelenkelletlen piacra dobta a portékát, az egyből történelmet írt. A **Battlecruiser 3000 A.D.** a história legbugosabb és egyben legcsapnivalóbb játéka, és egyedülálló módon nemcsak magát a terméket kellett valahogy talpra állítani tengernyi foltozással, de még új kézikönyvet is kellett gyártani - egy kritikust idézve: „ha a kutyámat megtetetem egy Scrabble-betűkészlettel, különben gyárt." (utóbbi szót tessék egy kevésbé finom igével behelyettesíteni)...



Fable

2000 végén a Lionhead szatellit-stúdiója, a Big Blue Box, Molyneux tervei alapján elkezdett építeni egy Xbox-cimet, Project Ego néven, melyben azt ígérték, hogy egy ember életútját követhetjük nyomon kisfiútól öregkorig. Ismét kitört a hype, a kiadó Microsoft marketingesei „minden idők legnagyobb szerepjátékának" kiáltották ki. A játék 2002 szeptemberében elnyerte végleges nevét: **Fable**. Álljon itt egy felsorolás, melyet a 2002-ben megjelent sajtóközleményekből és előzetesekből állítottam össze, és melyek egyike sem valósult meg (van, amelyik részben igen, de másképp, mint ígérve lett):

- Meg lehet tanulni lovagolni, és lóháton lehet közlekedni
- Háziállatot lehet tartani
- A végigjátszás után új mesét lehet kreálni, új jártasságokkal, befolyásokkal, fordulatokkal, barátokkal és ellenséggel
- Sárkányokkal lehet harcolni
- Más hősökkel folyamatosan vetélkedsz
- Valós időben növő fák
- Átformálható táj
- Teljesen szabad játékmenet
- A sok stressztől táskák, szarkalábak nőnek a szemed alá
- A sebeket bekötözheted, ha nem teszed, hegesednek
- Az arcszőrzet nő
- A terep bármilyen tárgyát felhasználhatjuk a harcra (szék, kő stb.)
- A hőst memóriakártyára lehet menteni, és átvinni egy másik gépre, ahol ő a játék része lesz
- A jó hőst a városi gyerekek utánozzák, úgy öltöznek, mint ő
- Innovatív többjátékos üzemmód (ezt például 2004 márciusában lötték ki, idôhiányra hivatkozva)

A Fable közel 4 évnyi fejlesztés után, 2004 szeptemberében jelent meg. Nagyszerű volt ismét, emlékezetes játékélmény, méltó Molyneux nevéhez, de a be nem tartott ígéretek és a hype itt már visszaütött olyannyira, hogy az iparban ritkán tapasztalható dolog történt: a tervező elnézést kért! A Lionhead hivatalos fórumán jelent meg Peter Molyneux hozzászólása, melyet érdemes teljes egészében idézni (ma is elérhető, angolul tudóknak: *allboards.lionhead.com/showthread.php?t=83152*).

„Van valami, amit el kell mondanom, és azért kell elmondanom, mert imádok játékokat készíteni. Amikor egy játék készül, én és a fejlesztőcsapatom folyamatosan spannoljuk egymást, hogy kitaláljuk a lehető legjobb játéktulajdonságokat és a legbombasztikusabb terveket.

Ám amikor mindent, amit megálmodtunk, igyekszünk belezsúfolni a játékba, lelkesedésemben mindenkinek elmondom ezeket, aki meghallgat. Mindenkinek, és főleg az újságoknak. Amikor elmondom, mit tervezünk, az igazat mondom, és az emberek persze mindazt, amit említettem, látni is szeretnék. És amikor a legambiciózusabb ötletek némelyike megváltozik, áttervezésre kerül, vagy kimarad, az emberek jogosan tudni akarják, mi történt velük.

Ha említettem a múltban bármi olyan tulajdonságot, mely bármely okból kimaradt a Fable-ből, elnézést kérek érte. Minden, amiről valaha is beszéltem, BENNE VOLT a fejlesztésben, de nem mind valósult meg. Gyakran azért, mert nem volt értelme. Például három évvel ezelőtt arról beszéltem, hogy a fák nőnek, ahogy múlik az idő. A team lekódolta ezt, ám túl sok (15%) processzoridőt használt, így nem érte meg felhasználni. Azt a 15%-ot inkább a speciális hatásokra és a csatákra forditottuk. Tehát semmi, amit mondtam, nem volt alaptalan hype, de azok, akik egy olyan tulajdonságra vártak, ami nem került be a játékba, érthetően csalódottak. Ha ez rád is vonatkozik, elnézést kérek ezért! Minden, amit mondhatok, hogy a Fable a legjobb játék, amit készíteni tudtunk, és úgy látom, az emberek valóban szeretik.

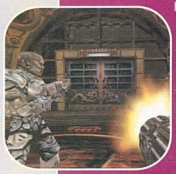
Rá kellett jönnöm, hogy nem szabad túl korán a tulajdonságokról beszélnem, így ezentúl ehhez tartom magam. Ez azt jelenti, hogy a Lionhead játékokról nem fogunk beszélni a fejlesztés korai szakaszában, de azt hiszem, ez az iparban bevált gyakorlat is.

Munkánkat a Lionhead stúdiócsaládnál a lehető legambiciózusabban kívánjuk végezni. És bár örömmel válogatunk a csodás ötletek és tulajdonságok között, nem fogom ezeket addig megemlíteni, míg be nem lesznek építve a játékba, le nem lesznek tesztelve, és valósággá nem válnak.

Köszönöm, hogy végigolvastad.
Peter."

Azt hiszem, ehhez sokat nem kell hozzáfűzni. Valóban igaz, hogy amikor valaki nekiáll egy program -akár felhasználói, akár játék - készítésének, tele van ötletekkel, tervekkel, amelyek közül sok soha nem valósul meg, mert ami papíron, fejben jól működik, az gyakorlatban nem. Aki már valaha is alkotott bármit, az tudja ezt (és itt nemcsak programozásról van szó, kivitelthetjük ezt egy ház megtervezésére, egy üzleti tervre, vagy bármi másra). De ez a fajta mechanizmus, amit Molyneux olyan jól leírt, csak a hype egyik fajtája.

Eme utolsó, függőben hagyott félmondatra máris magyarázattal szolgálok - magazinunk hűséges olvasói (lásd: 2003. 7/8) és a játékipart figyelemmel kísérők számára ehhez bizonyosan elég egyetlen név és egy cím: John Romero, és a **Daikatana**. A gyönyörű a történetben az, hogy ez egy „duplahype". Amikor 1996-ban az id Soft két alapítója, Tom Hall és John Romero kiléptek cégüktől, és létrehozták az Ion Storm stúdiót, hogy elkészítsék a világ legjobb FPS-ét, az már elég volt arra, hogy az egyébként nem kezdő Eidos-t elkábítsák (lásd a fenti, személyhez kötött típust!), akik összesen 13 millió dollárt pumpáltak a cégbe. Ezután következett a második menet: a '97 karácsonyán megjelent ominózus hirdetés („John Romero a lotyójává fog tenni"), és a soha nem látott csudák ígérete. Mivel a hőskorszakról beszélünk, tegyük hozzá, hogy Romero figurája, a hosszú haj, mély tekintetű szempár, és a márványnal borított irodában álló aranyozott trónus, amelyen fotóztatta magát, remek anyag volt a médiának is, akik a rohamléptekkel fejlődő játékipar egyik ikonjaként mutogathatták őt. Amikor szegény hősünk látta, hogy nem képesek tartani ígéreteiket, megpróbált úrrá lenni a hype-on, de nem sikerült - annak ellenére, hogy félszáz ember távozott a stúdiótól, hogy a világ lehagyta a céget (közben megjelent az Unreal és a Half Life), mindenki azt mondta: ha jó lesz a játék, Romerónak megbocsátunk. Nos, a 2000 áprilisában megjelent játék katasztrofális volt (nem épp játszhatatlan - eltekintve az ezernyi bugtól -, csak épp teljesen idejétmúlt), az Eidos 45 milliót bukott, a két alapító a csillogó díszletek mögött kiosont a színről, és az Ion Stormot csak az mentette meg, hogy időközben a Warren Spector vezette másik ág összekalapálta a Deus Exet. Ez az epizód egyébként már tényleg hatott az iparra, a marketingesek újabb leckét kaptak, és ekkora bakira azóta sem volt példa - csak kisebbekre...



Öngerjesztés

A másik válfaj az, amit maga a befogadó közeg gerjeszt - azaz amikor valaki bejelenti egy sikeres cím folytatását, az automatikusan nagy elvárásokkal találja szembe magát (ugyanez működik például akkor, amikor egy sportolótól korábbi győzelmei okán elvárják, hogy a következő versenyeken is jól, sőt jobban teljesítsen). Erre is van remek példa: a **Quake II**. A Quake egyértelműen forradalmasította az FPS műfaját, sőt magát a játékipart is, és nemcsak a 3D miatt, hanem a 16 fős multiplayer okán is. Egyértelmű volt, hogy a sikert meg lehet lovagolni, ezért az id Soft gőzerővel állt neki a folytatásnak - ám eközben a kirobbant forradalom vártán újabb bajnokjelöltek tűntek fel: a Jedi Knight a Lucas-Artstól, a Hexen2 a Raventől, és már szállingóztak a hírek az Epic csodajátékáról, az Unrealról is. Épp ezért a cég úgy döntött, '97 karácsonyára piacra kell dobni a második részt. Nos, emiatt Carmackék rossz döntést hoztak: egyszerűen kidobták a specializált többjátékos módot a játékból. Volt ugyan DM, de a szóló mód pályáin, ami erre kevéssé volt alkalmas - siettek közölni, hogy a kivágott anyag letölthető formában hamarosan elérhető lesz, de erre 3 hónapot kellett várni. Ráadásul még egy hibát elkövettek: hegyekben publikálták a játékból kilopott képeket, hogy ezzel is fenntartsák az érdeklődést, ám emiatt gyakorlatilag egy Quake-fan az összes pálya minden érdekes pontját látta már, mire kezébe került a termék. Tetejébe koronát: a sietség miatt rendkívül bugos volt a játék, és nem volt benne az első rész egyik legnagyobb dobása, a rocket jump lehetősége sem, ami megpecsételte a sorsát. Olyan hibasorozat, amelyből mindenki sokat tanult - de sajnos nem eleget...

Eme kicsikre pár kedvenc példámat hadd hozzam fel. Itt van például az id Soft másik zsenije, **American McGee Alice**-játéka 2000-ből. Mindenkinek ajánlom, hogy ha teheti, egyszer nézze meg, mert vizuálisan, hangulatában maga a gyönyör (ez volt a furcsa nevű férfiú szakterülete) - sajnos azonban szinttervezésben, FPS-elemekben gyenge. A sajtó ezt a játékot is főleg az id Soft-kapcsolat és az ifjú, valóban tehetséges designer miatt emelte a magasba, jóval a megjelenése előtt, ami nagy hiba volt. Az FPS-témához mindenképpen hozzá kell vennünk az **Unreal** mindkét részét is, hiszen ezek is tulajdonképpen hypenak minősíthetőek. Az első még elmegy, bár ott is voltak öles hirdetések („Real?... Unreal!"), és a játékban is volt pár nagyobb bug, de mindenképp előre tolta a műfaj szekerét, AI-ban, grafikában, szinttervezésben jelest adhatunk neki. **Az Unreal II**-nél azonban már az itt említett öngerjesztés játszott be. A játékosok hatalmas elvárást támasztottak, a Legend be is ígért rendesen, az U2 motor jó előre eladta magát, és amikor végül 2003 februárjában a játék megjelent, az nem volt más, mint egy unalmas techdemó (annak kétségtelenül gyönyörű), lineáris, sablonos, ráadásul csak szóló módot tartalmazott, az XMP (eXpanded MultiPlayer) kiegészítő csak 2003 decemberében jelent meg hozzá. És még valami: tudom, hogy sokan a szívükhöz kapnak, de számomra a **Doom3** is hype, ráadásul rendesen túl is van értékelve. Erről a játékról még 2001 februárjában kezdtek beszélni a GeForce3 kapcsán, aztán egyre csúszott ez is, végül 2004 augusztusában jött ki. Véleményem szerint ez se sokban tér el egy látványos techdemótól, ráadásul a játékelemek egy része (PDA, a segítő e-mailek) nekem a System Shock 2-ből köszöntek vissza.

De hogy ne ragadjak le egy stílusnál, merítsünk valamit a szerepjátékok közül is, itt is van kedvencem. Szó szerint is, hiszen a **Dungeon Siege** szívemnek is kedves, ám kétségtelen, hogy ez is alaposan megmerítkezett a hype-óceánban. Az érdekes itt az, hogy tulajdonképpen az ígéretek nagy részét a játék betartotta. A baj elsősorban itt is a főtervező személyéből adódott, hiszen Chris Taylor kitörölhetetlenül bevéste nevét a nagykönyvekbe a Total Annihilation kapcsán, és tőle is csodát vártak. Ráadásul a Microsoft a szerintem legveszélyesebb - és meglepő módon a mai napig használt - szót beleírta a sajtóanyagba: forradalmi. A 2000 májusában bejelentett cím alapos hegesztés után 2002 áprilisában jelent meg, és a revolúció elmaradt - egy 3D-s Diablo-klón, kétségtelenül remek dolgokkal, mint az egyszerűsített fejlődés, a töltés nélküli pályaváltások, de újrajátszási értéke csak az igazán elszántak szemében volt, az átlag hack 'n' slash nyüvő másodszorra semmiféle kihívást nem talált benne. Vagy itt van a Morrowind. A Bethesda 1996-ban hatalmasat dobott az Elder Scroll sorozat második fejezetével, a Daggerfallal, és a rajongók számára már az is elég volt, hogy készül az újabb felvonás, hiszen erre öt évet kellett várniuk (a bejelentés 2001 szeptemberében volt). Persze itt is elhangzott a "forradalmi" jelző (pontosabban: "újrafogalmazza a stílust, bemutatva a legrészletesebb virtuális világot, amelyet valaha készítettek"). Sajnos a játék nem teljesítette az elvárásokat, sőt, bizonyos tekintetben visszalépés volt az előző részhez képest. A technológiai réssel itt se volt nagy gond, hiszen szép volt, hangulatos, azaz a külcsín, mint oly sok mai játéknál, itt is csillogott (bár a karakteranimáció borzalmas volt, és a hardverigény az egekig ért), csak a belső... Sok komoly bug (gyakori összeomlások, memória-elhasználás), leegyszerűsített csatarendszer, az NPC-k unalmas, ismétlődő szövegei - és sok csalódott „drukker", akik 75 dollárt elköltöttek a limitált példányra...

AZ ELNAPOLT FORRADALOM

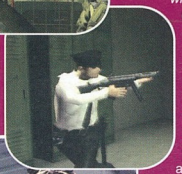
„A stúdió egy elég elképesztő paraméterekkel bíró motort készített a játékhoz. A Totality Engine gyakorlatilag végtelen számú poligont képes kezelni és megjeleníteni egyszerre a képernyőn, és korlátlan zoommal bír: eltávolíthatjuk kameránkat annyira, hogy egyszerre láthassuk országunk teljes, 2000 négyzetkilométer nagyságú területét, és ráközelíthetünk egy polgárunk szájában füstölgő cigaretta parazsára. Emellé természetesen realisztikus effekteket kapunk - valós idejű napszakváltás, fények és árnyékok stb... Mindezt az ígértek szerint olyan skálázhatósággal, hogy egy PII 400-on, 64 mega RAM-mal, TNT2 vagy Voodoo2 mellett is vígan elfut majd a játék."

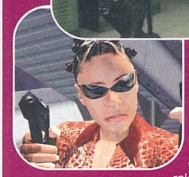
Ezeket a sorokat én vetettem papírra, még guru-életemben, 2003 márciusában, egy valóban forradalminak ígérkező játék sajtóanyaga, és nem utolsósorban az E3-ra kiadott videói alapján. A stuff Demis Hassabis gyermeke, a **Republic: The Revolution**. A fiatal zseni - mert tényleg az - 1998-ban alapította meg az Elixir Studiót, és ekkor álltak neki a játéknak - sokáig néma csend, aztán feltűnnek a 2001-es E3-on, majd jönnek az ígéretek és csúszások, végül a megjelenés, 2003 augusztusában - és a csalódás. A beígért csuda 3D-s motornak nyoma sincs, szaggat, mint a bűn, ráadásul gyakorlatilag egy 2D-s társasjátékról van szó, melyben alig használod a 3D-s nézetet. Amúgy emlékezetes - bár csak egyszer végigjátszós - játék, de egyáltalán nem forradalmi. Számomra ez a cím az egyik nagy arcra zuhanás, a hype egyik „szinonimája".

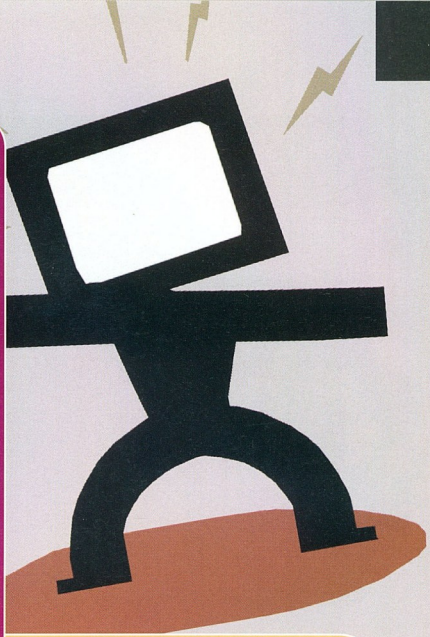
Bázisugrás

A hype következő, érdekes vonulatát az adja, amikor valaki egy már kialakult rajongótábort céloz meg. Ezt máris magyarázom; vegyük alanyul az 1999 végén megjelent **Starfleet Command** című űrstratégiát. A játék a Star Trek univerzumban játszódik, és gondolom, mindenki tudja, mekkora nimbusza van a TV-sorozatnak, milyen hatalmas bázisa van. A rajongók korábban kaptak már egy elég gyenge játékot (Starfleet Academy, 1997), és a kiadó Interplay épp azzal izgatta és nyugtatta őket, hogy ez lesz az igazi Trek-cím. A játék egy igen bonyolult, még a '60-as években született ceruza-papír stratégiai játék, a Starfleet Battles szabályain alapult, és épp olyan cirkalmasra sikeredett. Nem volt rossz; egy átlagos cím, melyet azonban a rajongók égbe emeltek, és ütésváltásig védtek. Ez érdekes visszahatást eredményezett: miután ez a vékony réteg megvette a játékot, és magasztalta azt, az Interplay maga is elhitte, hogy érdemes továbbvinni a szálat, így elkészült még két cím (SFCII, illetve SFC: Orion Pirates), sőt, amikor a Star Trek jogaival együtt a franchise-t megörökölte az Activison, még ők is elkészítették a 3. részt 2002-ben. Végül az új kiadó rájött, hogy egy pár ezres stabil vásárlóbázis nem igazán jelent nagy sikert, így leállították a vonalat - ennek legnagyobb vesztese a fejlesztő Taldren volt, mely 2004 júniusában végleg bezárta kapuit.

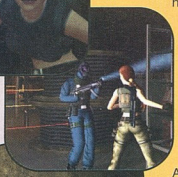
Újabb kori, de hasonló történet az **Enter The Matrix** - az 1999-es filmből készült játék, legyünk őszinték, gyengére sikeredett. A Shiny hosszan elnyújtotta a fejlesztést, és az ETM végül a Reloaded-del egyidőben jelent meg. A bónuszanyag remek, a belassításos „fókusz" jó, de amúgy vizuálisan gyenge közepes, bugos, hibás tervezéssel, irányítással, rövid játékidővel. Ám hiába minden látható és felhánytorgatható hiba, a rajongók az első héten (!) egymillió, az első hónap végére 2,5 millió példányt vettek meg belőle, jelenleg az értékesítés 6 millió felett van, az árbevétel túl van a negyed milliárd dolláron. A fent leírt „feedback-effektus" itt is játszik - a Shiny főnöke, Dave Perry a friss „Path of Neo" kapcsán azt nyilatkozta, hogy ha ennyit eladtak, akkor valamit bizonyára jól csináltak. (Bár hozzátette, maga sem érti, mit: *„Enter The Matrix sold nearly six million copies, so I figured if we're number one all over the world for our last game, we must be doing something right. I don't know what, but we must be doing something right!" - www.eurogamer.net/article.php?article_id=60024*). Nos, remélem, ez a - bocsánat a szóért - elbizakodottság nem fog visszaütni az új játékra, bár a Mátrix még mindig bír akkora és olyan bázissal, hogy az bármit milliószámra felszippant, amin fekete a apon függőleges, zöld karaktersorok vannak.







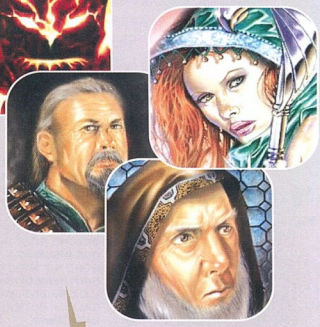
Picit ide lehet sorolni a **Tomb Raidert** is, bár ez kicsit összetettebb. Itt ugye nem egy TV- vagy mozifilmfeldolgozásról van szó, és mégis. A sorozat főhősnője gyakorlatilag a popkultúra egyik ikonjává nőtte ki magát, nem csoda, hogy lecsapott rá Hollywood, és elkészült az első Lara Croft mozi is 2001-ben - tulajdonképpen ez e bekezdés második mondatának megfejtése, ugyanis sokan épp e kalandfilm nyomán találtak rá a videojátékra. A Core Design és az Eidos, akik amúgy már eltemették Miss Croftot, rögtön megérezték a nagy „comeback" lehetőségét. Amikor a filmes szerződést megkötötték, összedobták a TR: Chronicles visszatekintő anyagot, hogy legyen mit az érdeklődők kezébe nyomni, majd hamar, erőből nekizuhantak „A" Tomb Raider címnek, melyet 2002 októberére ígértek. Ezt aztán addig halasztották, míg beérték a második filmet, hiszen közben, mivel az első rész sikeresnek bizonyult (sokak szerint - és a film ismeretében erre rábólinthatunk - ez nagyrészt épp a rajongóknak volt köszönhető [meg Angelina Jolienak, de ez más történet]), közben javában folyt annak forgatása. Épp emiatt az Eidos ultimátumot adott a fejlesztőknek: az Angel of Darkness-nek 2003 júniusára, a mozibemutató napjára meg kell jelennie. És így lett. Sajnos. A kapkodás katasztrófába torkollt: a megjelent játék borzalmas bughalmaz volt, úgy tűnt, a cím félkész állapotban van.



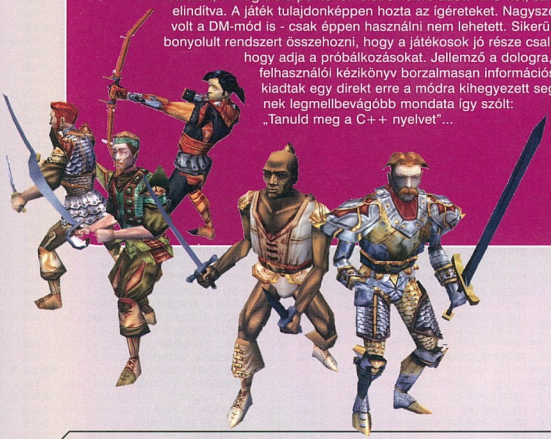
Az eredmény a már ismerős lavina: már a csúszás 10%-os árfolyamesést jelentett a tőzsdén, az Eidos milliókat bukott, július 15-én lemondott Jeremy Heath-Smiths, a Core egyik alapítója és ügyvezető igazgatója, a kiadó elvette a jogokat a Core-tól, amely gyakorlatilag szétesett. Hab a tortán, hogy az ezek után bemutatott második TR mozi, a 90 millióból elkészített „Élet bölcsője" a nyitóhétvégén csak 21 millió dollárt hozott, ami ezen a szinten kisebb bukásnak számít. Ezt a Paramount forgalmazásért felelős elnöke szintén a játék nyakába varrta, mondván, hogy a csalódott játékosoknak a filmtől is elment a kedve...

AKTUALIZÁLÁS

Cikkünkhöz remekül kapcsolódik egy október 7-ei hír. A Kohnke Communications, a világ vezető, az interaktív szórakoztatásra szakosodott marketingügynöksége ekkor jelentette be, hogy az immár hagyományos „PR for Games Conference" eseményre 2005. november 3-án kerül sor San Franciscóban, a Fairmont Hotelben. Az egynapos konferencia főelőadója Doug Lowenstein, az ESA (Entertainment Software Association, a játékkiadókat tömörítő szervezet) elnöke, de felszólal a Game Informer, a Konami, a Sega, a Midway, a Koei, a Computer Gaming World, a Vivendi-Universal, és a GameSpot egy-egy képviselője is. A téma a reklámozás, a mainstream, a jó demók titka, a vállalati marketing-PR. Kíváncsi lennék, a cikkben leírtakat hogy látják a felsoroltak, de kicsit sokallom a 400$-os részvételi díjat...



Az előző témához épp úgy, mint ehhez, elővehetünk még egy példát - a lángelme BioWare nem kevésbé zseniális szülöttét, a **Neverwinter Nights**-ot. Ennek bázisát minden idők egyik legnagyobb és legnépszerűbb ceruza-papír szerepjátéka, a Dungeons and Dragons több milliós rajongótábora biztosította. A korábban már a műfajban bizonyított BioWare - elég talán a felejthetetlen Baldur's Gate nevét megemlíteni - neve önmagában is gerjesztő erő volt, a játékosok hasonló élményekre vágytak. Ám a kanadaiak olyat dobtak be a kalapba, amitől szó szerint felrobbant ez a tábor: nemcsak a D&D 3.0 teljes szabályrendszerének életre keltése egy erős cRPG-motorral, hanem egy küldetésszerkesztő is, és ami az igazi forradalmat jelentette: a Dungeon Master mód. A DM a hagyományos D&D-ben a játékmester - a fejlesztők az NWN kapcsán azt ígérték, aki e karakter bőrébe bújik, a saját kezűleg összeállított sztorin vezetheti keresztül barátait, a megfelelő pontokon életre keltve adott NPC-ket, szkriptelt eseményeket elindítva. A játék tulajdonképpen hozta az ígéreteket. Nagyszerű volt, és benne volt a DM-mód is - csak éppen használni nem lehetett. Sikerült ugyanis egy olyan bonyolult rendszert összehozni, hogy a játékosok jó része csalódottan fel kellett, hogy adja a próbálkozásokat. Jellemző a dologra, hogy a mellékelt felhasználói kézikönyv borzalmasan információszegény volt, ezért kiadtak egy direkt erre a módra kihegyezett segédanyagot, melynek legmellbevágóbb mondata így szólt: „Tanuld meg a C++ nyelvet"...



A marketing varázsszavai

Tudom, kicsit már unalmas vagyok azzal, hogy állandóan azt hajtogatom, nem a külcsín, hanem a belbecs a lényeg. Nem tehetek róla, én a 8-bites korszak egyik dinoszaurusza vagyok, az „én időmben" két pixel vadászott egy harmadikra, és betyár jó móka volt. (Bár mondjuk a PC. Games találkozón elég érdekesen árválkodott a Halo meg a San Andreas, miközben mindenki ott tolongott a C64-es Wizard of War körül...). Sajnos a világ szebbik fele, és ez elsősorban az USA-ra vonatkozik, mindig a legfrissebb csodába van beleájulva, és jelen pillanatban semmit nem lehet eladni, ami nem ígér valami 3D-s látványt. Épp ezért a marketingesek fő csalija ma erről szól. „A technológia határát feszegető megoldások", „forradalmian új megjelenítés", „élegzetelállító látvány", és sorolhatnánk a varázsszavakat (ideértve a DirectX szakszavait is, melyekért mindenki lelkesedik, anélkül, hogy tudná, miről van szó igazából), amelyek bizony legtöbbször épp úgy célba érnek, mint a háziasszonyoknál az „intelligens mosópor" képzavar. Némi személyeskedés: a hírek írásánál épp azért van nehéz dolgunk, mert ki kell hagynunk ezeket - ha lefejtjük az egyértelmű PR-dumát, marad egy-két mondat, melyet jó eséllyel a fejlesztő közölt a kiadóval, és még szerencsésebb esetben ezek benne is lesznek majd a végleges verzióban.

Ördögi dolog ez, ugyanis a fejlesztési idő manapság egy év körül van - és épp a technológia miatt ilyen alacsony, hiszen ami ma csillogó DX9-es csoda, az a DX10 megjelenésekor már senkit sem fog érdekelni. És ez a rövid idő is arra megy el, hogy a külsőségeket ráaggassák a játékra a fejlesztők, miközben alig marad idő a játék lényegének, lelkének leprogramozására. Csudálatosan jó és friss példa erre az az október 19-i hír, miszerint a ChessBase Gmbh megvásárolta az AGEIA PhysX platformját, melyet a FRITZ 9 és más címekben fognak felhasználni. Igen, egy sakkjátékban (bocsánat: „the ultimate chess game"), mely 3D-s animációt, székhez szegező grafikát, valós idejű fizikát és surround hangot kínál. Ebben a sajtóközleményben egyébként egy szó sem esik magáról a játékról, annak erősségéről és egyebekről. Azt hiszem, ennél jellemzőbb példát nem is találhattam volna - a PhysX napjaink egyik hype-ja, hogy mi lesz a sorsa, arra én erősen kíváncsi vagyok. Amúgy persze, és erre a cikkben nem tértem ki, a vasak körüli őrület is épp a grafika révén dúl, a „next-gen konzol" kifejezés jelenleg az egyik vérnyomásnövelőm, az új Xbox és a PS3 körüli hype végeredményét szintén érdeklődéssel várom. Az biztos, hogy ma 3D-vel mindent el lehet adni, eggyel kevesebb dimenzióval szinte semmit.

Sajnos tudomásul kell vennünk, hogy a játékipar jelenleg egy aranytojást tojó tyúk - 2004-ben csak az Egyesült Államokban 7.3 milliárd dollár értékben értékesítettek videojáték-szoftvert -, és a profit érdekében, épp úgy, mint az élet más területén, itt is mindent bevetnek a szakemberek. Az, hogy valaki a trónra akar kerülni, hogy meg akar szabadulni valami megunt vacaktól, vagy el akar adni egy önmagában átlagos, vagy annál rosszabb terméket, még csak el sem ítélhető. Az, ahogy ezt teszi, már felvet bizonyos aggályokat - no meg nem kevés bosszúságot, ha a vevő nem azt kapja, amire számított, ha az ígéretek üres frázisoknak bizonyulnak. Sajnos ez néha rosszul üt vissza: a játékok esetében a fejlesztő viszi el a balhét, nem beszélve arról, hogy elértéktelenednek bizonyos kifejezések, és már annak sem hiszünk, akinél az agyonhasznált szavak valós tartalommal bírnak. És számomra ez a hype egyik legszomorúbb következménye.

]{redenc
kredenc@pc.games.hu

GAME EXPRESSZ

AKCIÓ JÁTÉKOK

A MESTERLÖVÉSZ - SNIPER	1 990
APOCALYPTICA	990
AQUANOX 2	1 990
AREA 51	11 990
ASTERIX & OBELIX	1 990
BATTLEFIELD 1942 CLASSIC	3 990
BATTLEFIELD 1942 DELUXE	12 990
BATTLEFIELD 1942: SECRET W.	7 490
BATTLEFIELD 1942: THE WWII A.	11 990
BATTLEFIELD 2	11 990
BATTLEFIELD VIETNAM	11 990
BEYOND GOOD & EVIL	1 990
BOILING POINT	9 990
BOND 007 NIGHTFIRE CLASSIC	3 990
BROTHERS IN ARMS	9 990
CALL OF DUTY GOTY	3 990
CALL OF DUTY: UNITED OFF.	6 990
CATWOMAN	3 990
CDV LEGENDS: BREED	1 290
CHARLIE AND THE CHOCOLATE F.	9 990
CHASER	1 990
CHICKEN SHOOT 2	990
CHROME	1 990
CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT	1 999
CONFLICT DESERT STORM 2.	990
CONFLICT VIETNAM	3 990
CONSTANTINE	6 990
COUNTER STRIKE 1 ANTHOLOGY	3 990
CROC 1 CLASSIC	3 990
DEAD TO RIGHTS	4 990
DEADLY DOZEN	3 990
DELTA FORCE 1	1 490
DELTA FORCE 2	1 990
DELTA FORCE BLACK HAWK D.	6 990
DELTA FORCE EXTREME	6 990
DELTA FORCE LAND WARRIOR	1 990
DELTA FORCE TASK DAGGER	3 990
DF - BLACK HAWK DOWN:TEAM S.	6 990
DOOM 3	7 990
DOOM III: RESURRECTION OF EVIL	7 990
DRAGON'S LAIR 3D EXCLUSIVE	1 990
DRIV3R	3 990
ECHELON WIND WARRIORS	3 990
EDGE OF CHAOS	1 990
ENTER THE MATRIX	3 990
EVIL DEAD: REGENERATION	9 990
FANTASTIC FOUR	9 990
FAR CRY	2 490
FREEDOM FIGHTERS CLASSIC	3 990
FULL SPECTRUM WARRIOR	3 990
GRAND THEFT AUTO III	2 990
GRAND THEFT AUTO: VICE CITY	2 990
GREAT ESCAPE	990
GTA: SAN ANDREAS LIMITED E.	11 990
HARRY POTTER 2 CLASSIC	3 990
HARRY POTTER AZKABAN	3 990
HARRY POTTER CLASSIC	3 990
HEAVY METAL FAKK 2	1 290
HIDDEN AND DANGEROUS 2	1 990
HIDDEN AND DANGEROUS 2: S. S.	1 999
HITMAN: CONTRACTS	2 990
HOUSE OF THE DEAD 3	4 990
IGI 2: COVERT STRIKE	2 490
JEANNE D'ARC	5 990
JOINT OPERATION: TYPHOON R.	10 990
JOINT OPS: TYPHOON RISING ESC.	4 990
KILL SWITCH	1 990
LINE OF SIGHT: VIETNAM	2 990
LOTR:THE RETURN OF THE KING	3 990
MAFIA	2 990
MECH WARRIOR 4 /EXCLUSIVE	1 990
MECHWARRIOR MERCENARIES	1 990
MIDTOWN MADNESS 2	2 490
MOHA: AA WARCHEST	11 990
MOHA: ALLIED ASSAULT CLASSIC	3 990
MOHA: ALLIED ASSAULT DELUXE	11 990
MOHA: BREAKTHROUGH	7 490
MOHA: PACIFIC ASSAULT	11 990
MOHA: PACIFIC ASSAULT DIR. ED.	12 990
MORTYR	1 990
MORTYR 2	5 990
NEOCRON 2	7 990
PAINKILLER	2 490
PAINKILLER + BOOH CSOMAG	4 990
PAINKILLER BATTLE OUT OF HELL	3 990
PINK PANTHER	990
PRINCE OF PERSIA 2 EXCLUSIVE	2 490
PRINCE OF PERSIA 2: WW	6 990
PRINCE OF PERSIA EXK	2 490
PROJECT SNOWBLIND	6 990
RAVEN SHIELD / GOLD	2 490
SABOTAIN	4 990
SANTA CLAUS	1 990
SCRAPLAND	5 990
SECOND SIGHT	6 990
SHADE: WRATH OF ANGELS	1 990
SHADOW OPS: RED MERCURY DVD	3 990
SHARK'S TALE	6 990
SHELLSHOCK NAM'67	3 990
SHREK 2.	6 990
SHREK 2: TEAM ACTION	3 990
SINBAD	2 990
SNOW BALLZ	990
SOLDIER OF FORTUNE 2. GOLD	3 990
SONIC ADVENTURE DX	3 990
SONIC HEROES	9 990
SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY	6 990
SPLINTER CELL: PANDORA TOM.	3 990
STAR WARS: BATTLEFRONT	6 990
STAR WARS: JEDI ACADEMY	3 990
STAR WARS: JEDI OUTCAST /CL.	3 990
STAR WARS: LEGO	7 990
STAR WARS: REPUBLIC COMM.	6 990
STAR WARS: THE PHANTOM /CL	3 990
TACHYON:THE FRINGE	1 490
TACTICAL OPS: ASSAULT ON T.	3 990
TAITO LEGENDS	6 990
THE INCREDIBLES: ACTION	6 990
THE PUNISHER	7 990
THIEF 3: DEADLY SHADOWS	2 990
TOM AND JERRY	1 990
TOMB RAIDER: ANGEL OF DA.	2 990
UNREAL 2 THE AWAKENING	2 990
VIETCONG	2 490
WILL ROCK	1 990
WOLFENSTEIN SPEC. ED.	3 990
XIII.	1 990
XPLOSIVE BAD BOYS 2	1 990

STRATÉGIAI JÁTÉKOK

7SINS	7 990
ACT OF WAR: DIRECT ACTION	3 990
AFRIKA KORPS VS DESERT RATS	3 990
AGAINST ROME	1 990
AGE OF EMPIRES GOLD	1 990
AGE OF WONDERS 2	2 490
AIRPORT TYCOON 3 & LUXURY	1 990
ALEXANDER	2 490
ANNO 1503 CLASSIC	3 990
ANNO 1503: TREASURES...	7 490
ANNO DOMINI	1 990
ARMIES OF EXIGO	3 990
AUGUSTUS	1 990
AXIS & ALLIES	3 990
BLACK AND WHITE CLASSIC	3 990
BLITZKRIEG 2	9 990
BLITZKRIEG GREEN DEVILS	2 990
BLITZKRIEG MISSION BARB.	2 990
BLITZKRIEG STRATEGY COLL.	3 990
C&C GENERALS DELUXE	3 990
C&C GENERALS:ZERO HOUR	7 490
C&C RENEGADE CLASSIC	3 990
C&C TIBERIAN SUN CLASSIC	3 990
CAPITALISM 2.	990
CDV LEGENDS: AC FIGHT BACK	1 290
CDV LEGENDS: AMERICAN CONQ.	1 290
CDV LEGENDS: BLITZKRIEG	1 290
COSSACKS BACK TO WAR	1 290
CDV LEGENDS: HEAVEN & HELL	1 290
CDV LEGENDS: NO MAN'S LAND	1 290
CHAOS LEAGUE	3 990
CHILDREN OF THE NILE	10 990
CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION	2 990
CIVILIZATION III	2 990
CIVILIZATION III DELUXE	5 990
COMMANDOS 3.	2 990
COPS 2170: POWER OF LAW	4 990
COSSACKS 2: NAPOLEONIC WARS	7 990
COSSACKS COLL	1 990
COSSACKS: ANTHOLOGY	3 990
CREATURE CONFLICT	5 990
D-DAY	1 990
D-DAY & AFRIKA KORPS	6 990
DEEP SEA TYCOON	990
DOMINATION	7 990
DRAGONSHARD	7 990
DUNGEON SIEGE	2 490
ETHERLORDS	1 990
FIRE CAPTAIN	5 990
HEROES IV.	3 990
HEROES IV. GATHERING STORM	2 990
HEROES IV. PACK	6 990
HEROES IV. WINDS OF WAR	2 990
HIDDEN STROKE 2	4 990
HOTEL GIANT	1 990
IMPERIAL GLORY	9 990
IMPERIALISM 2.	1 990
IMPERIUM GALAKTIKA 2.	999
IMPOSSIBLE CREATURES	2 490
INDUSTRY GIANT 2.	1 990
KNIGHTS OF HONOR	11 990
KNIGHTS OF THE CROSS	1 990
KOHAN 2: KINGS OF WAR	990
KOREA: FORGOTTEN CONFLICT	1 990
LOCO-COMOTION TOYTRAINS	590
LOTR: THE BATTLE FOR M.E	7 490
MALL TYCOON	1 290
MEDIEVAL CONQUEST	990
MEDIEVAL LORDS	7 990
MONOPOLY TYCOON	1 990
OIL TYCOON 2	5 990
PANDORA'S BOX	1 990
PANZER GENERAL 3.	1 990
PANZERS	4 990
PLAYBOY: THE MANSION	7 990
POKOLI SZOMSZÉDOK	3 990
POKOLI SZOMSZÉDOK 2	5 990
POP LIFE	4 990
PORT ROYALE 2	4 990
RAILROAD PIONEER	1 990
REBELS	990
RESTAURANT EMPIRE	1 990
ROLLERCOASTER TYCOON 2 DEL.	4 990
ROLLERCOASTER TYCOON 3	5 990
ROLLERCOASTER TYCOON 3 S.	5 990
ROME: TOTAL WAR	6 990
S.W.I.N.E.	990
SACRED	3 990
SACRED: UNDERWORLD	3 990
SEARCH & RESCUE 2	990
SEARCH & RESCUE 3	990
SENTINEL	4 990
SETTLERS V. HOK KIEGÉSZÍTŐ	4 990
SETTLERS V: HERITAGE OF KINGS	9 990
SHOGUN CLASSIC	3 990
SILENT STORM	1 990
SIM CITY 4 CLASSIC	3 990
SIM CITY 4 DELUXE	11 990
SIM CITY 4:RUSH HOUR	7 490
SOLDIERS OF ANARCHY	990
SOLDIERS: HEROES OF WW II	2 490

CSAK NÁLUNK PONT GYŰJTŐ AKCIÓ!

MINDEN MEGKEZDETT 1000 -NYI RENDELÉS 1 PONTOT ÉR, MELY PONTOK GYŰJTHETŐK ÉS BEVÁLTHATÓK TÖBBEK KÖZÖTT AZ ALÁBBI ÉRTÉKES, JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS AJÁNDÉKOKRA:

10 PONT - AJÁNDÉK PC.GAMES ÚJSÁG
25 PONT - AJÁNDÉK EGÉRPAD, VAGY BÖGRE, VAGY KULCSTARTÓ
50 PONT - AJÁNDÉK PÓLÓ, VAGY PC.GAMES DVD-S ÚJSÁG
100 PONT - AJÁNDÉK SZOFTVER, VAGY VÁLLTÁSKA

BLITZKRIEG ANTHOLOGY
BRATZ ROCK ANGELZ
BROTHER IN ARMS: EARNED IN BLOOD
BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30
COLD WAR
COLIN 2005 BEST SELLERS
CONFLICT GLOBAL STROM
DI: CINDERELLA'S ROYAL WEDDING
HEROES OF THE PACIFIC
JULIES VERNE 4 JOURNEY...

LULA 3D
QUAKE IV
SECRET OF THE LOST CAVERN
SHATTERED UNION
STAR WARS BATTLEFRONT 2
STARSHIP TROOPERS
TOTAL OVERDOSE
ULTIMATE SPIDER-MAN
X-MEN LEGENDS II RISE OF APOCALYPSE

TÖBB MINT 400 JÁTÉK!

SPELLFORCE	3 990
SPELLFORCE GOLD	5 990
STRONGHOLD 2	7 990
SUDDEN STRIKE 2	1 990
THE SIMS 1 MEGA DELUXE	11 990
THE SIMS 2	12 990
THE SIMS 2: EGYETEM	7 490
THE SIMS 2: ÉJSZAKÁK	7 490
THE SIMS ABRAKADABRA	4 990
THE SIMS DELUXE EDITION	7 490
THE SIMS DOUBLE DELUXE ED.	11 990
THE SIMS HOT DATE	4 990
THE SIMS HOUSEPARTY	4 990
THE SIMS ON HOLIDAY	4 990
THE SIMS SUPERSTAR	4 990
THE SIMS UNLEASHED	4 990
THEME PARK INC. CLASSIC	3 990
AKCIÓ TRANSPORT GIANT	5 990
UFO: AFTERMATH	1 990
VIETNAM MED+EVAC	990
WARHAMMER 40000: DAWN OF W.	7 990
WARH. 40000: DOW: WINTER ASS.	9 990
WARLORDS IV. FL	1 990
WILD LIFE PARK	1 990
WORMS 3D	3 990
WORMS BATTLE PACK	5 990
WORMS FORTS UNDER SIEGE	9 990
ZOO EMPIRE	5 990
ZOO TYCOON 2	7 990

KALAND/RPG JÁTÉKOK

AGON	7 990
ALONE IN THE DARK 4	1 990
ANOTHER WAR COLL	1 990
ARX FATALIS	1 990
ATLANTIS EVOLUTION	6 990
BEYOND DIVINITY	3 990
CDV LEGENDS: DIVINE DIVINITY	1 290
CDV LEGENDS: GROM	1 290
CDV LEGENDS: PROJECT NOMADS	1 290
AKCIÓ CITY OF HEROES DELUXE	4 990
COLD FEAR	7 990
CSATAMÁGUSOK	3 990
CSI: DARK MOTIVES	2 490
CSI: DOUBLE PACK	3 990
CSI: MIAMI	7 990
DARK FALL II	1 990
DEMON STONE	3 990
DUNGEON LORDS	7 990
DUNGEON SIEGE 2	9 990
EGYPT III	3 990
AKCIÓ EVERQUEST 2	2 490
EVERQUEST 2 DESERT OF FLAME	6 990
EVERQUEST LIMITED. ED.	9 990
GOOKA: THE MYSTERY OF JAN.	1 990
GOTHIC 2 GOLD	5 990
GOTHIC 2: NIGHT OF THE RAVEN	3 990
GUILD WARS	7 990
HEROES 3.	1 990
KNIGHTSHIFT	3 990
LEMONY SNICKETS	6 990
MIGHT AND MAGIC IX CLASSIC	1 990
MORROWIND	1 990
MORROWIND GOTY	2 990
MYST IV	3 990
MYST TRILOGY	3 990
MYST V: END OF AGES	7 990
NAUTILUS / JULES VERNE	990
NEVERWINTER NIGHTS	2 990
NEVERWINTER NIGHTS DELUXE	5 990
OPERATION FLASHPOINT: GOTY	2 990
OUTCAST	1 990
PRISONER OF WAR	2 490
RUNE	990
SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	990
SHADOW OF MEMORIES	990
SHERLOCK HOLMES	3 990
SID MEIER'S PIRATES	3 990
SILENT HILL 3 PCDVD	3 990
SILENT HILL 4 PCDVD	9 990
SPACE HACK	1 990
STAR WARS: GALAXIES ALLINONE	7 990
STAR WARS: KOTOR	3 990
STAR WARS: KOTOR II	9 990
TEMPLE OF THE ELEMENTAL EVIL	3 990
THE BARD'S TALE	7 990
THE FIFTH DISCIPLE	1 990
AKCIÓ THE I OF THE DRAGON	2 990
THE MATRIX ONLIN	10 990
URU: AGES BEYOND MYST	1 990
URU: PATH OF THE SHELL	3 990
VAMPIRE - MASQUERADE	6 990
VERNE: RETURN TO MYST. ISLAND	4 990
WEIRD WAR	990

SZIM/SPORT JÁTÉKOK

A-10 WARTHOG	5 990
ACTUA SOCCER 3	990
BIG MUTHA TRUCKERS	5 990
CHAMPIONSHIP MANAGER 5	9 990
COLIN MCRAE RALLY 04	2 490
COLIN MCRAE RALLY 5.	7 990
COMANCHE 4	3 990
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	1 990
CROSS RACING CHAMPIONSHIP	4 990
DESTROYER COMMAND	1 990
DRIVER COLL	1 990
EURO 2004	11 990
F-16	1 990
F-22 LIGHTNING 3	1 990
FAIR STRIKE	3 990
FIFA 06	12 990
FIFA 2002 CLASSIC	3 990
AKCIÓ FIFA 2005	7 490
FIFA FOOTBALL 2003	3 990
FIFA FOOTBALL 2004 CLASSIC	3 990
FLIGHT SIMULATOR 98	1 990
FREELANCER	2 490
AKCIÓ GOTHIC 2	3 990
GTR	9 990
GUNSHIP COLL	1 990
HARRY POTTER QUIDDITCH WC	3 990
HELI HEROES	990
HELL-COPTER	990
HOT WHEELS STUNT TRACK C.	4 990
IL 2 STURMOVIK	1 990
INDY CAR SERIES /BESTR S.	2 490
JUICED	7 990
KING OF THE ROAD	1 990
MASHED	3 990
MEGARACE 3	990
MIG 29	1 990
NBA LIVE 2003 CLASSIC	3 990
NBA LIVE 2004 CLASSIC	3 990
NBA LIVE 2005	11 990
NEED FOR SPEED HP 2 CLASSIC	3 990
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	3 990
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	3 990
AKCIÓ NFS: UNDERGROUND 2	7 490
NHL 06	11 990
NHL 2002 CLASSIC	3 990
NHL 2003	3 990
NHL 2004 CLASSIC	3 990
NHL 2005	11 990
PACIFIC FIGHTERS	3 990
PANZER ELITE GOLD	1 990
POOL PARADISE	1 990
PRO EVOLUTION SOCCER 3	3 990
PRO EVOLUTION SOCCER 4	9 990
RALLY TROPHY	1 990
RAVEN SHIELD / EXCLUSIVE	1 990
RICHARD BURNS RALLY	3 990
SCREAMER 4X4	990
SILENT HUNTER 2.	1 990
SILENT HUNTER 3.	9 990
STAR WARS: EP. I. RACER	3 990
STAR WARS: ROGUE SQUADRON	3 990
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	3 990
STAR WARS: X-WING COLLEC./CL	3 990
STEALTH COMBAT / ULTIMATE WAR	990
THE ITALIAN JOB	990
TOCA RACE DRIVER / BESTR S.	1 990
TOCA RACE DRIVER 2	2 490
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	6 990
TOP SPIN	2 990
ULTIMATE DESTRUCTION DERBY	990
UNREAL TOURNAMENT 2004	3 990
V-RALLY 3	2 990
WINGS OF WAR	1 990
AKCIÓ XPLOSIVE FORD RACING 2	1 990

SZINKRONIZÁLT FELIRATOS

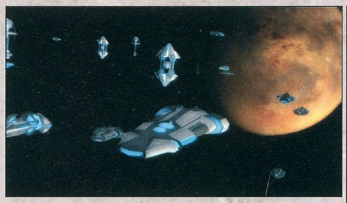
MINDEN MEGRENDELÉSKOR AJÁNDÉK A2-ES POSZTERT KÜLDÜNK!

A HÓNAP SZTÁRJAI

A FENTI SZOFTVEREK MEGRENDELHETŐK AZ ALÁBBI MÓDON:
LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF.: 315 - TELEFONON: 06-1-379-7989

BUDAPESTRE ÉS VIDÉKRE 4000 ALATT 690, MÍG E FÖLÖTT 990 POSTÁZÁSI KÖLTSÉGET SZÁMÍTUNK FEL CSOMAGONKÉNT. A CSOMAGKÜLDÉS SZABÁLYZATA, A VÁLLALÁSI FELTÉTELEK, A PONTGYŰJTŐ AKCIÓ AKTUÁLIS AJÁNDÉKAI ÉS A RÉSZLETES NAPONTA FRISSÍTETT ÁRLISTA MEGTEKINTHETŐ A WWW.GAMEEXPRESSZ.HU CÍMEN!

A GAMEEXPRESSZ CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATOT A GAME PRESS KFT ÜZEMELTETI.



A friss kanadai brigád erős anyaggal készülődik, ugyanis első játékuk egy RTS és a klasszikus 4X-es úrstratégiák elegye (tréfásan RT4X stílusnak is hívják), azaz a „felfedezés, terjeszkedés, kitermelés, megsemmisítés" elve alapján kell rettentő flottánkat terelnünk és fejlesztenünk, csatáznunk és hódítanunk egy epikus sztori keretében, három faj képviseletében. A kereskedők, technológusok és katonák is megtalálják számításukat, sót tetszés szerint válthatunk a bolygó császárának vagy a flotta parancsnokának széke között. A motor saját, a DX9 minden mókáját ismeri, a zenei anyag 3 CD-nyi, a szóló mód mellett 10 fős multit is kapunk, plusz egy teljes fejlesztőkészletet. No csak...

INFO IRONCLAD | MÉG NINCS | WWW.SINSOFASOLAREMPIRE.COM | 2006.

SINS OF A SOLAR EMPIRE

FLATOUT 2

INFO BUGBEAR | EMPIRE INTERACTIVE | WWW.BUGBEAR.FI/FLATOUT2 | 2006. Q2

Már megint jönnek a finnek! Az északi team a Rally Trophy után tavaly novemberben kihozott még egy jó kis címet, mely azóta 600 ezer példányban kelt el, így nem csoda, hogy nekiálltak a második résznek. Egyelőre annyi biztos, hogy minden jobb és több lesz: a grafika az új konzolok szintjén teljesít, garázsunkban több autó is állhat, hogy kiválasszuk az adott versenyre a legjobb gépet, amit kellő pénzösszegért szétbarmolhatunk. Az első rész játékmódjaihoz újabbak társulnak, lesz sok új

pálya, rejtett rövidítésekkel és megfelelően elhelyezett „tö-

csá zúzhatjuk majd a verdát. A hét AI-ellenfél is keménynek igérik, persze az igazi élmény a hálózatos játék lesz. Büntetős!

A HÓNAP CSALÓDÁSA

A **Blizzard** kicsit erősen átdobta a palánkon rajongóit, bár tény, hogy szeret játszani velük, de azért mostanában, a cég alapos átrendeződése után kicsit talán érzékenyebbek a játékosok. Történt ugyanis, hogy a kanadai fiúk átszabták a Battle.net gúnyáját, és a fejlécben az oldal frissítése során különféle képek jelentek meg, egyrészt a Starcraft, másrészt a Warcraft karaktereivel, szemeik előtt a rejtélyes 10-7-05 dátummal. Az említett, picit felhúzott gémerek rögtön azt hitték, a cég a két játék új epizódját jelenti így be, vagy talán utóbbi esetében egy WoW kiegészítést. Aztán persze kiderült, hogy semmi ilyesmiről nincs szó, elvégre a battle.net nem is a hivatalos céges weboldal, ezek a képek csak a közelgő meghívásos cyberverseny, a BlizzCon reklámjaként funkcionáltak. A csalódott rajongók enyhén szólva nem örültek a dolognak, a „tudjátok, kivel szórakoztatok" még a legenyhébb reakció volt...

SKI RACING 2006

INFO COLDWOOD | JOWOOD | WWW.SKIRACING2006.COM | 2005. NOVEMBER 25.

Téli sportokban nem vagyunk nagyon sikeresek, és gondolom, nem sokakat izgat fel Hermann Maier vagy Kalle Palander neve, ám ha azt mondom, hogy itt egy stuff, amelyben külső- vagy belső nézetben 130 km/h sebességgel lehet száguldozni hegynek lefelé, kapukat kerülgetve, és akkorákat zakózni, mint állat... A tavalyi, közepes fogadtatású első rész után a svéd fiúk fokozták a tempót: a 2005 / 2006-os Sí Világkupa összes pályáját GPS-adatok alapján lemodellezték, beépítették a hivatalos versenymódokat (lesiklás, műlesiklás, óriás műlesiklás, super-g) egy karriermódot, három szintet (árkádtól szimulációig), plusz egy 32 fős online csatát. Az animáció és a grafika a látottak alapján büntetős, a csomag így egyben meglepően erős.

HEROES OF MIGHT & MAGIC V

INFO NIVAL INTERACTIVE | UBISOFT | WWW.MIGHTANDMAGICGAME.COM | 2006. Q1

Az Ubi teljessé tette az új M&M univerzumot, miután bejelentette az utolsó szövetséget is, akiknek oldalán nekiállhatunk majd a régi-új mókáknak. Az eddig ismertek mellé - Sylvan (wood elf), Necropolis (élőholt, nekromanták), Inferno (démonok) és Haven (a fény lovagjai) - mellé ötödiknek a Dungeon került, ők fajuk szerint dark elfek, ahol nők uralkodnak, seregükben hidrák, sárkányok, minotauruszok és sárkánygyíkon lovagoló harcosok egyaránt megtalálhatóak. Én csak a számat tátom a videók és képek láttán: ez a régi HOMM, és mégsem az - több, jobb, finomabb. Adják már ki...

Egyik legkedvesebb játékom folytatásáról már többször írtunk, legutóbb azt a szomorú tényt, hogy csak jövőre jelenik meg. Addig is új képek, és mellé infók: a játék a büvös hármas számra épül; három hősünk lesz, egyedi jártassággal - erő, ész, ügyesség -, így ezek kihasználása lesz a siker egyik kulcsa. Velük három világban és három idősíkban - múlt, jelen, jövő - háromféle sztorit, három sorsot teljesíthetünk be, hogy hogyan, az csak rajtunk áll, minden lépésünk kihat a játékra és a végkifejletre - mert a három szál a végén persze összefonódik. A látvány amúgy gyönyörű, a norvég fiúk hozzák szokott jó formájukat.

INFO FUNCOM | FUNCOM | WWW.DREAMFALL.COM | 2006. Q2

DREAMFALL: LONGEST JOURNEY

VOODOO NIGHTS

INFO MINDWARE STUDIOS | MÉG NEM TUDNI | MÉG NINCS | 2006.

A prágai fiúk, miután elkészültek a Cold War nevű lopakodós kalanddal, máris bejelentették új címüket. Ebben a külső nézetes akcióban egy kemény zsarupárost kell terelgetnünk (á la Bad Boys), akik egy fegyverrel és voodoo-mágiával gyilkoló bűnbanda nyomába erednek (és ők is hasonló eszközökkel támadhatnak). A két hős között szabadon válthatunk, a fedezékből, a másik pedig keresztüllövi. A grafika és a fizika meglepően érett, úgyhogy akár örülhetünk is - feltéve, ha találnak a srácok kiadót.

nem aktívnak egyszerű parancsokat adhatunk (fedezz, támadj, menj oda). Érdekes kombónak ígérkezik ez - egyik embered mágia segítségével kiemel valakit a

TOP 5 - A LEGNAGYOBB BUKTÁK

5. Beyond Good & Evil
Mindenki imádta, mégis hatalmasat hasalt, legnagyobb sajnálatunkra. Michel Ancel, a jó öreg Raymen ki-

agyalója gyönyörű, innovatív játékot készített, amely mégsem hozta lázba a játékosokat. Reménhetőleg valami csoda folytán egyszer elkészül a folytatása...

4. Trespasser
A Jurassic Park sztoriján alapuló játékhoz mindenki nagy reményeket

fűzött. Számtalan megoldásával jócskán megelőzte a korát, vegyük csak az FPS stílus újszerű megközelítését, vagy a fizika megjelenését. Kár, hogy minden igyekezet ellenére csupán egy roppant unalmas bughalmaz lett, amire senki sem volt vevő.

3. Tomb Raider: Angel of Darkness
A stílusteremtő sorozat mélypontja.

A pénzügyi gondokkal küszködő Eidos azt remélte, ezzel a játékkal és a szintén buktába torkolló Hitman folytatásokkal sikerül kimászni a gödörből. Végül gyakorlatilag egy félkész programot adtak ki, amely aztán beverte az utolsó szöget az Eidos koporsójába. Talán a folytatás...

2. Star Wars: Force Commander
A LucasArts azt hitte, hogy a Star Wars név mindent el tud adni. Pedig

milyen jól indult a történet... Hát ki ne akarna Star Wars világban játszódó stratégiával játszani? A végeredményt látva azonban pillanatok alatt lelohadt a lelkesedés, és lincshangulatba csapott át.

1. Daikatana
A játék, amely bukásával történelmet írt. Az ex id-s Romero már a fejlesztés kezdetén megkezdte a játék nép-

szerűsítését (ld. Hype), és az ígéretek teljesen feltüzelték az FPS kategória rajongóit. A rajongókat, akik hosszú évekig tartó várakozás után, egy emberként kérdezték a végleges játékot meglátva: hát ez meg mi? Ugye csak ez csak egy rossz vicc akar lenni? Sajnos nem az volt, John Romero komolyan gondolta...

HEART OF EMPIRE: ROME

INFO DEEP RED GAMES | DEEP SILVER | WWW.HEARTOFEMPIRE.COM | 2006. FEBRUÁR 10.

Mostanában mindig örömködöm azon, hogy végre feltámadni látszanak a birodalomépítő játékok, és ebben élen jár a Monopoly Tycoon-os angol team. Ez a címük az örök szerelem Sierra-féle Ceasar nyomába ered, persze teljes 3D-s köntösben. 14 küldetés során felépíthetjük az ókori Rómát, közel száz egyedi épülettel, ráadásul a szokványos menedzselés mellett olyan mókák is várnak ránk, mint a Colosseumban gladiátorcsaták vagy a Circus Maximusban kocsiversenyek szervezése (ezeket meg is tekinthetjük majd!). A fő cél persze császári hatalmunk kiterjesztése a teljes birodalomra; én nagyon várom a stuffot, a kocka mindenesetre már el van vetve...

DESIGN CENTER

Ebben a hónapban kicsit elkalandozunk a játékok területéről és bepillantunk a nagy hardware forgalmazók választékába. Kevésbé intuitív, de néha annál pazarabb kivitelezésű ajándéktárgyakat lehet itt találni.

1. Kezdjük rögtön ezzel a kis szörmök macival, aki a Nec feliratot viseli a hátizsákján és természetesen a cég színeiben tündöklik. Még jó, hogy nem akar öblítőt eladni nekünk, így még elviselhető aránylag.
2. Ebből a csavarhúzó készletből már bemutattunk egyet az előző számunkban, most itt az ASUS féle verzió. Ugyan, ez egy kicsit összement a mosásban, de még így is hasznos apró kütyü.
3. A sárga golyón lévő MSI felirat reménytelőleg lenyugtat mindenkit, ha mégsem, akkor ezen a stressz labdán kitöltheted minden dühünket, mely reménytelőleg nem az alaplapok használata közben jött ránk.
4. A Gigabyte láthatóan a komolyabb szóróanyagot szereti. Itt van ez a mesteri toll, melyet alkotói rögtön belegyömöszöltek egy szivartartó hengerbe, illetve egy komplett kis iroda, minden földi jóval felszerelve. Az nem próbáltuk ki, hogy mi van akkor, ha rosszat írunk a tollal a Gigabyte-ról? Lehet, hogy akkor nem fog a toll?
5. Mostani gyűjteményünk legváratlanabb résztvevője következik. Ez a békésen pihegő Saphire valami egy bevásárlótáska. Alakja és befogadóképessége leginkább az öreg nénikékhez passzolna, akik minden szombat reggel leslattyognak a piacra. Úgy gondolom, ez igencsak jó terület a reklámozásra, bár ki tudja, lassan már minden sarkon terem egy videókártya...
6. Szintén a Saphire lepett meg bennünket ezzel a remek pohárral, mely hőtartó és ráadásul még egy ötletesnek mondott lezáró szerkezettel is rendelkezik. Ez utóbbi ugyan nem gátolja meg, hogy az ember a nyakába zúdítsa a pohár jéghideg, vagy tűzforró tartalmát, de legalább van rajta ilyen is.
7. Szintén egy begre, ezúttal a Belinea háza tájáról. Tulajdonképpen még esztétikusnak is mondhatnánk, ha nem virítana rajta az a bazi nagy felirat, de hát végül is ez a célja, így szemet hunyunk felette.
8. Utolsó darabunk, egyben a kedvencünk ebben a hónapban, az ízléses zöld fémdoboz, amely jó minőségű fekete teát rejt, a dobozon pedig ott virít a HP nagy logója. Egyébként tényleg jópofa ajándék, kár, hogy már a tea elfogyott belőle...

Mostani számunk kérdése a következő. Melyik felsorolt cég(ek) foglalkoznak monitor gyártásával a fentiek közül? A helyes megfejtők között az egyik ajándék kerül kisorsolásra. A megfejéseket a nyereményszelvénnyel együtt 2005. november 15.-ig várjuk a szerkesztőség címére.

A HÓNAP ÖRÖMHÍRE

Zengjenek harsonák! Előző számunkban hírt adtunk róla, hogy a **Cyan Worlds**, a Myst-franchise alkotócsapata az ötödik rész befejezésével bezárta kapuit, és mindenkit elbocsátott. Nos, úgy tűnik, mégis van visszaút. Rand Miller, a cég alapítója, aki egyedül maradt ügyvivőként az üres épületben, újságíróknak küldött levelében rejtélyes örömhírt közölt: „Kegyelmet kaptunk. Sikerült előhúzni egy nyulat a cilinderből (erről még nem közölhetek részleteket), így mindenkit visszavesznek. Őrült ipar! Kikészítik a nyakcsigolyáimat...". Valószínűnek tűnik, hogy talán egy új cím fejlesztésére kaptak megbízást és pénzt - hiszen ennek hiánya volt a záróra oka. Az azért tényleg durva lenne, ha egy olyan tehetséges cég, amely egyetlen szériából 15 millió példányt értékesített, egyszerűen eltűnne a színről...

Idei ötödik számunkban adtam hírt arról, hogy a jó öreg **John Romero**, e havi főtémánk egyik - amúgy kétségtelenül tehetséges, csak mostanában (úgy tíz éve...) nem túl szerencsés - hőse, otthagyta legutóbbi munkahelyét, a Midwayt. Nos, most John barátunk weboldalán hirtelen felpezsdült az életvezető művészt, programozót és játéktervezőt keres egy egyedi PC-s multiplayer cím elkészítésére, új, kb. 20 főt foglalkoztató, San Franciscóban található cégéhez. A hirdetésből annyi derül ki, hogy 3D-s AAA, azaz csúcsminőségű játékról van szó. Kíváncsian várjuk.

Ismét egy cím, melyet már egy számmal korábban karcolgattam. Nos, a hivatalos közlemény-ben találtam pár érdekes kitételt. Például: az 1000 NPC mind-egyike egyedi arcanimációval lesz életre keltve, teljes hanggal és szájszikronnal, ráadásul előre nem megírt beszélgetésbe is bonyolódnak egymással és veled (hm). Aztán. A sztori fószála mellé apróbb küldetéseket kapsz (bandíták lenyomása, varázslé főzése, barátszerzés), a fejlesztők ezzel is bátorítanak a birodalom szabad bejárására és felfedezésére. Egy biztos: látványban nagyon ott van a cucc, a többit meg majd meglátjuk.

INFO BETHESDA | 2K GAMES | WWW.ELDERSCROLLS.COM | 2005 Q4

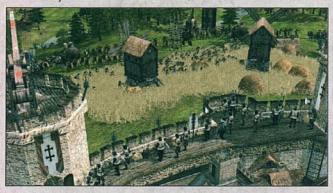
THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

FRATER

INFO REBELMIND | MÉG NINCS | MÉG NINCS | 2006.

A Gromos lengyel fiúk a legutóbbi Space Hack után ismét egy hack-n-slash akció / RPG-t hegesztenek, eme cím felturbózott motorjára építve, ezúttal fantasy-köntösben, 19. századi izekkel. Egy Marcus nevű gonosz alkimista emberi lelkekkel felturbózza magát, elkapja Isten Követét, akinek kiszabadítására a Világ Kolostorainak Ligája felbérel egy démonvadászt, ez vagy te. A nem túl eredeti sztorit kellemes látvány próbálja erősíteni, ez a projekt biztató eleme. A három (tipikus) választható hős is ismert: Simon mágus, Elena, a szibériai vadász, és Tong Wong, a kínai harcművész. Na persze, meg Cheng, a telefon...

Az amerikai csapat 2001 novemberében alakult, és azóta hegesztik első címüket, ami elég nagy falatnak tűnik: egy epikus RTS, melyben minden döntés a játékos kezében van: hősöd lehet jó vagy gonosz, építhetsz hatalmas városokat, sereged állhat több száz főből, vagy rettentő ostromgépekből, velük támadhatsz nyíltan, vagy az éjben becserkészve az ellent, esetleg földalatti járatokon előrehatolva, csatázva vagy mágiázva. Hat faj játszik: emberek, orkok, tündék, törpök, minotauruszok, sárkányok, minden egység önállóan fejlődik, lesz 6 kampányos sztorimód, FPS- és RPG-szcénás online móka. Mindez erős saját motorral, remek zenével és komplett küldetésszerkesztővel. Hm.



INFO REVERIE ENTERTAINMENT | MÉG NINCS | WWW.DAWNOFFANTASY.COM | 2005 Q4

DAWN OF FANTASY

APRÓSÁGOK

A **Koch Media** megvásárolta a francia SG Diffusion terjesztőcéget, ezzel angliai, német, olasz, osztrák és svájci irodájával együtt értékesítési hálózata már Európa 70%-át lefedi, ami négy év alatt figyelemre méltó fejlődés.

Angel Munoz, a **Cyberathlete Professional League** elnöke bejelentette, hogy az idei, 1 millió dollár összdíjazású CPL-versenysorozat döntőjére november 22-én kerül sor New Yorkban, az új Nokia Színházban.
A Painkiller-csatát az MTV friss internetes csatornája, az MTV Overdrive élőben közvetíti.

Az EA az ünnepekre piacra dobja a **The Sims 2 Holiday Edition** csomagot, mely a TS2 alapjáték mellett 40, témába vágó cuccot rejt, dekorációkat, lehetőséget karácsonyi vacsora vagy szilveszteri buli rendezésére, sőt maga a Mikulás is betoppanhat a házba.

Pénzügyi elemzők tanácsa: tessék **EA-részvényt** vásárolni! A piac az újgenerációs konzolokra erősen ráharapott, és az EA november 22-én debütáló XBox360-csomagja - Need for Speed Most Wanted, FIFA 06: Road to FIFA World Cup, NBA Live 06, Tiger Woods PGA Tour 06, Madden NFL 06 - igen húzósnak tűnik.

Rég adtunk jelentést a szakadékból kiemelt és épp életmentő műtét alatt álló Miss Croftról. A grafika tuti ütős lesz, a legfrissebb hír, hogy a címet bejelentették Xbox360-ra is, HDR és egyéb csudák támogatásával. Ennél is fontosabb azonban, hogy minden eddig látott alapján a cucc a régi (1.-3. rész) időket idézi, aminek egyik biztosítéka, hogy a szülőpapa, Toby Gard erősen felügyeli az operációt. A cím picit a Perzsa Herceg felé mozdul, a mozgássorok koreográfiája, a felfedezés természetessége, az akciók gyorsasága mind ezt idézi, puzzlékban a fizikai motor és a logika játszik be (mint pl. a HL2 esetében), a hangulat pedig ismét az Indy és a Múmia filmekre hajaz. Biztató, de ne kiabáljuk el...

INFO CRYSTAL DYNAMICS | EIDOS INTERACTIVE | WWW.TOMBRAIDER.COM | 2006. Q2

TOMB RAIDER: LEGEND

LORD OF THE RING: BATTLE FOR MIDDLE EARTH II

INFO EA LOS ANGELES | ELECTRONIC ARTS | WWW.BFME2.EA.COM | 2006.

Előző számunkban már belekezdtem az LOTR-játék ismertetésébe. A friss kémellett még pár infó: multiban nagy megének igérkezik a War of the Ring móka. „igazi", valós idejű csaták lesznek, melyek

új pek csecsEzek akár pig is hateltartnak (pl. Minas Tirith ostroma), ezért az állást el lehet menteni. Az új szupererők között tűzeső, áradás, földrengés és segítők hívása (Bombadil Toma, dúnadánok) is szerepel, össze lehet állítani komplett formációkat, a stratégiát egyszerű parancsok kiadása segiti, a terü-

letfoglalás Risk-féle játékban zajlik. És megmártózhatunk a sötét oldalban is, orkokat, goblinokat, trollokat, hegynél magasabb óriásokat, pókokat, nazgúlt, sárkányokat vezényelve. Még egy gyűrű mind felett?

Tamriel császárát megölik, és mivel nincs örököse, a birodalom és a démonok lakta Oblivion közti dimenziókapu kitárul. Az általad irányított hős látta a gyilkosságot, így a tettesek nyomába ered, mialatt az országba beszivárgó szörnyek ellen is harcolnia kell. Ez az alapja az ES-széria legújabb darabjának, mely mélységében és interakcióinak tivitásában minden eddigi címet maga mögé

INFO FARAWAY STUDIOS | MÉG NINCS | MÉG NINCS | 2006.

UNTIL I'M GONE

A HÓNAP POÉNJA

Egy emberként dobtunk hátast, amikor megláttuk az Amazon játékkínálatában a **Duke Nukem Forevert**, mely az ott leírtak szerint 2006. április 21-én jelenik meg, 34.99 fontos áron (bár a weboldalon 24.99-ért árulják). Már épp kezdtünk volna felállni, amikor meglátttuk a mellékelt képeket, és gyorsan visszafeküdtünk, sőt bekúsztunk a szőnyeg alá. Nem tudom, az Amazon honnan szedte az infót és a képeket, de a 3DRealms weboldalán (ahonnan egyébként minden kép- és videó anyagot eltávolítottak) hivatalos cáfolat jelent meg, a cég szokott stílusában, amitől lehet megint hátasozni: *„Nem, a játékot nem lehet előrendelni. Ha bárhol ezt látod, az ajánló csak a pénzed akarja. Nincs kiadási dátum, nem veszünk fel rendelést. Ennyit erről. (...) A kiadási dátum „amikor készen lesz”. Bármi más csak spekuláció. Nincs dátum. Mi sem tudjuk a dátumot, és pont. (...) És igen, tudjuk, hogy a játék régóta készül. Nincs olyan vicc a fejlesztés idejének hosszúságáról, amit már ne hallottunk volna. :)”* Oh yeah. Ámen.

TIMESHIFT

INFO SABER INTERACTIVE | ATARI | WWW.ATARI.COM/US/GAMES/TIMESHIFT/PC | 2006 Q2

Előző számunkban közöltük a szomorú hírt, miszerint a Will Rockos fiúk eltolták időben Időtoló nevű címüket, feltételezhetően időzavarba kerülvén. Pedig a látottak alapján rendben van a dolog, gyaníthatom, hogy inkább az Xbox360-verzió kódolása miatt kényszerültek erre. Sajnos a játék PR-je bün rossz, úgyhogy a már leírtakhoz semmit nem tudok hozzátenni; nézegessétek a képeket, azzal is megy az idő...

PER

Furcsa dolgok történnek az **id Soft** háza táján. A jó nevű cég lapátra tette az egyik alapítót, Adrian Carmackot (csak névrokona John Carmacknak), aki erre beperelte egykori munkaadóját - a keresetben érdekes dolgokra derült fény. E szerint tavaly állandó kiadójuk, az Activision 90 millió dollárt kínált a Quake, DOOM, és Wolfenstein franchise jogaiért, illetve 105 milliót az egész cégért, ezt az ajánlatot a vezetőség elutasította. Ezután házon belül, 11 millióért meg kívánták vásárolni a cég 41%-át birtokló Adrian Carmack részvénycsomagját, aki ebbe nem ment bele, mondván, hogy ha aláírtak volna az Activisonnak, 40 milliót kapott volna az üzletből - erre kirúgták. Carmack szerint az egész cirkusz, beleértve a nemleges választ a kiadói megkeresésre, épp arra ment ki, hogy olcsó pénzen megvegyék az ő részesedését.

Idei első számunkban írtam arról a keresetről, melyet az **Electronic Arts dolgozói** nyújtottak be a kiadó ellen. Ebben az állt, hogy bizonyos grafikai munkakörökben a kollégák nem kapnak túlórapénzt, noha a hét minden (!) napján reggel 9-től este 10-ig robotolnak. Október ötödikén az EA bejelentette: kivizsgálták az ügyet, azt jogosnak találták, és megállapodtak az érintettekkel, hogy kifizetik az elmaradt pénzeket, összesen 15,6 millió dollár értékben. Minden további kommentár nélkül jegyzem meg, hogy az EA 2005-ös árbevétele 3,1 milliárd dollár volt...

Előző számunkban tudósítottam arról, hogy a **Spark Unlimited** beperelte az Activisont a Call of Duty: Finest Hour kapcsán. Nos, most a kiadó keményen visszavágott: ellenkeresetet nyújtott be, az alábbi címeken: csalás, szerződésszegés, üzleti titok megsértése, szabálysértés, hamis hirdetés, hamis tervezés. A vádak szerint az SU, pontosabban annak elnöke, Craig Allen, úgy adta el magát a kiadónak, mint a Medal of Honor franchise kitalálója és létrehozója, és csak a szerződés megkötése és a munkák elkezdése után derült ki, hogy a magukról kialakított képpel ellentétben a csapatban nincs meg a kellő szakértelem, gyakorlat és kapacitás, ezért az Activision saját embereivel pótolta ki a teamet, hogy egyáltalán elkészüljön a cím. A cég kiemelt projektként 8,5 milliót fizetett a Finest Hour fejlesztésére, ennek 10%-át előlegként. A 26 oldalas vádirat tovább ismertetésétől eltekintek - az úgy elég piszkos és szövevényes, de mindenképp visszatérünk még rá.

A jó **Arnold Schwarzenegger**, Kalifornia kormányzója aláírta az AB1179 törvényt, mely szerint 2006. január 1-től az államban figyelmeztető címkét kell ragasztani minden erőszakos játékra, az ezeket megvásárlóknak személyazonossági okmányt kell felmutatnia - azon eladó, aki az okmányt vagy a címkét nem ellenőrzi, esetenként 1000$ büntetés megfizetésére kötelezhető. A videójáték-terjesztő cégeket tömörítő IEMA nyilatkozatban tiltakozott a ratifikálás miatt, a játékipar kereskedelmi szövetsége, az Entertainment Software Association (ESA) pedig pert fontolgat - egy hasonló törvény miatt ők már Illinois államával is perben állnak. Amúgy ez vicces is jó - Schwarzi az erőszak ellen...

POSSESSION

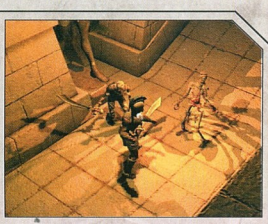
INFO BLITZ GAMES | MÉG NINCS | WWW.YOUHAVEBEENPOSSESSED.COM | 2006.

Idei 5. számunkban már beszámoltunk eme szaftos zombijátékról. A legfrissebb hír, hogy a fejlesztőcsapat megvásárolta az oxfordi NaturalMotion cég „endorphin 2.5” nevű technológiáját, mely AI-alapú, valósidejű, 3D-s karakteranimációt biztosít a hagyományos képkockás vagy mo-cap rendezés helyett. Magyarul ez annyit jelent, hogy az általad terelgetett élőholt horda minden tagja saját, valós mozgással bír, ami a beígért next-gen konzolokra optimalizált látvány mellett elég jó kombinációnak tűnik. Gyere, zombi kutyám, szedd a sípcsontodat...

EXPO

A Microsoft 2001-ben az Xbox népszerűsítésére létrehozta az „X" rendezvénysorozatot Európában, ám a lendületes kezdés után kifulladt a dolog, és a tavalyra tervezett X04 már nem is került megrendezésre. Nos, az új konzol felbukkanásával ismét aktuális lett a téma, így Amszterdamban október elején megrendezésre került az **X05**. Hogy miért szólunk róla? Mert az itt bejelentett címek talán felbukkannak kedvenc platformunkon is. A „Kémjelentésben" már szóltam az új Wolfensteinről és a Splinter Cell 4-ről, de itt van például a Bioware izgalmas új projektje, a **Mass Effect** is. A játék egy új univerzumban játszódik, a 23. században, egy „messzi, messzi galaxisban", ahol szerves lények és a mesterséges intelligencia csap össze. Bár a cím exkluzív, direkt a 360 képességeinek kiaknázására, azért a reményt soha ne adjuk fel... Szintén bejelentettek egy új **Alone in the Dark** címet is, melynek portolásában szerintem erősebben bízhatunk. A jövő júniusban debütáló Bryan Singer film, a **Superman Returns** is megjelenik minden konzolra, a PC-verzió tervbe van véve. Az apró hírek között megtaláljátok az EA kínálatát is, melyek nem exkluzívak, de persze nem is annyira meglepőek. Ami nyilvánvaló, hogy mindenki igyekszik villantani, és ez elsősorban a grafikára érvényes, más kérdés, hogy vajon a csilivili külső alatt milyen lélek lakozik - de ezt majd az megjelenés után, az első napok lelkesedésének lecsengésével úgyis megtudjuk...

2001 februárja óta tombol bennünk a kíváncsiság - ekkor vált ki az Ensemble stúdióból az AoE egyik atyja, Brian Sullivan, és hozta létre új csapatát. Az E3-on már zárt kapuk mögött bemutatkozott az anyag - egy vérbeli hack-n-slash akció/RPG, mely az ókori Hellász és Egyiptom területén játszódik. Mind osztályát, mind jártasságait tekintve rugalmasan fejleszthető hősöd feladata pár kiszabadult titán elkapása, mitikus szörnyek legyakása, no meg rengeteg legendás kincs bezsebelése. A látvány őszintén elképesztő, ráadásul az epikus küldetéssort kooperatív módban is lehet majd tolni. A csapat Blizzardosan polírozza a címet, három év fejlesztés után is még csak alfaállapotról beszélnek. Ez már (siker)gyanús...



INFO IRON LORE | THQ | THQ.COM | 2006. Q3

TITAN QUEST

VÁRÓTEREM

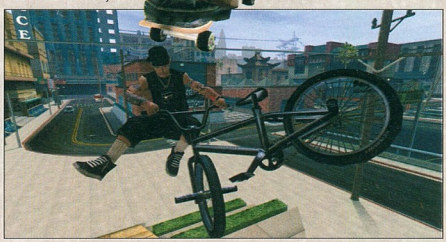
Igazán semmi meglepő nincs abban, hogy az Eidos **25 to Life** című, máris hevesen támadott akciójátékának októberre tervezett kiadása elmaradt, és a tervek szerint csak valamikor jövőre jelenik meg, lévén a kiadó épp heves átszervezés alatt áll, miután, ahogy arról mi is hírt adtunk, az SCi megvásárolta a céget. Korábban már bejelentették az új Hitman és Tomb Raider csúszását, mellékük sorakozik fel ez a cím is.

A csapatos-taktikus akciók kedvelői sem örülhetnek, mivel az Ubisoft jövő februárra tolta a **Ghost Recon: Advanced Warfighter** megjelenését. Az ok prózai: a cím Xbox360-ra is készül, és e konzollal együtt akar "robbanni" a francia kiadó is, és az egyszerűség kedvéért az össze platformra egyszerre fogják piacra dobni a terméket.

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

INFO NEVERSOFT INTERACTIVE | ACTIVISION | WWW.ACTIVISION.COM | 2005. DECEMBER

Az Activision nagy örömünkre bejelentette, hogy a konzolokon októberben megjelent legújabb Tony Hawk játék portolása már nagyban zajlik, és ha minden jól megy, akkor decemberben már mi, PC-sek is kipróbálhatjuk a programot. Az American Wasteland jó pár újítást tartalmaz, a legfontosabb magát a játékmenetet érinti. A GTA sorozatot emlegetni egy játék kapcsán ma már a legnagyobb közhely, de az American Wasteland esetében újra kénytelenek vagyunk élni az összehasonlítással. A játékban ugyanis nincsenek pályák, nincsen töltögetés, a gördeszkásunkkal bejárhatjuk Los Angeles leghíresebb részeit, és eközben elvállalhatjuk a történetet előre vivő főküldetéseket, és a szabadon választható mellékküldetéseket. A gyorsabb haladás, és az élvezet fokozásának eszköze a BMX, ebben az epizódban bringás trükköket is el kell sajátítanunk. Ha az irányítással sem lesz gond, akkor újabb etalon születhet. Kíváncsian várjuk!



LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR

A Vivendi még 2002 szeptemberében jelentette be a Middle-Earth Online projectet, aztán az Asheront fejlesztő westwoodos csapat megvette az LOTR-jogokat - a cím, némi késéssel, új névvel és kicsit átszabva végre kiadás közelbe került. Az új MMORPG a Szövetségre épül, és csak a négy jó faj - emberek, tündék, törpök és hobbitok - lesz választható. Emiatt persze PvP sem lesz, de terveznek valamiféle arénát ennek pótlására. Különlegesség, hogy a játékosok teamet alkothatnak, és különféle harci jártasságaikat összekapcsolhatják egy egyedi támadáskombóvá. A másik finomság, hogy a világ változik, és ha egy város a sztoriban porrá ég, ezt a fázist csak a történetben már odáig eljutottak látják, az újoncok még az ép településen böklászhatnak. Az első könyv minden helyszínét bejárhatjuk, a grafika kellemes, a Turbine neve pedig elég jól cseng a műfajban...

INFO TURBINE | TURBINE | LOTRO.TURBINE.COM | 2006. Q1

TYCOON CITY: NEW YORK

Idei 3. számunkban már beszámoltam az angol csapat eme ciméről - egyre szimpatikusabbak a fiúk (lásd a Róma-építő stuffot is). A Nagy Almában játszódó menedzserjáték nemcsak felismerhetően lemodellezi a metropoliszt, de 60 ezer, saját egyéniséggel, akarattal és vággyal rendelkező polgárral is benépesíti. A többi rajtad áll, hiszen saját képedre formálhatod a várost, Manhattan félszáz üzleti lehetőséget kínál, a hálaadásnapi parádé szervezésétől a tűzoltóságon át a felhőkarcolók építéséig, ráadásul a Szabadság-szobrot vagy az Empire State Buildinget is te helyezheted el. Az eddig megjelent anyag abszolút pozitív. Várólistás...

INFO DEEP RED GAMES | ATARI | WWW.ATARI.COM/TYCOONCITY | 2005. Q4

A HÓNAP SAKKHÚZÁSA

Az **Activison** érdekes lépést tett egy régóta zajló sakkpartiban. Korábban ők forgalmazták a Day of Defeat-et, aztán a fejlesztő Valve az új pakett - HL2 és Source-os társai - kapcsán előbb a Vivendivel állt össze, majd egy másik meccs végén (ezekről korábban beszámoltunk) végül az Electronic Arts kebelére borult. Bár ez hivatalosan sosem nyert megerősítést, valószínű, hogy az Activision a kiadóváltáskor szintén bejelentkezett a Valve-hoz, hogy elnyerjék a dobozos verziók piacra dobásának jogát, és minden bizonnyal kellően felpaprikázódtak, hogy nem ők lettek a befutók. A bosszú, mint tudjuk, bármily aljas is, de édes. A cég évek óta bevált szokása volt, hogy demóit pénteken jelenteti meg így ugye a játékos előtt ott az egész hétvége a kipróbálásra). Az EA szeptember 26-án, hétfőn terítette a DoD: Source játékot, mire az Activision, eltérve fent említett gyakorlatától, szintén ezen a napon hozta ki a Call of Duty 2 demóját, melynek multiplayer módja a DODS legnagyobb vetélytársa. Gyönyörű lépés, valószínűleg bekerül a szakkönyvekbe is...

THEY HUNGER: LOST SOULS

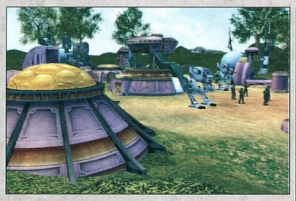
INFO BLACK WIDOW GAMES | VALVE| WWW.BLACKWIDOWGAMES.COM | -

A Half-Life motorjával készített, 2000-ben kiadott They Hunger mod sorozat rengeteg rajongót szerzett, sokak szerint a legjobb valaha készített zombis játékot üdvözölhettük személyében. A Black Widow Games 1997 óta készít modokat, először a Quake, majd a Quake II, végül pedig a Half-Life motorjával dolgoztak. A csapat most minden szempontból fontos lépésre készül, a They Hunger: Lost Souls alapjául a HL2-t meghajtó Source motort választották, és a játékot különálló produktumként, teljes játékként kezdik majd árusítani. A történet az 1960-as években, Észak-kelet Európa meg nem nevezett vidékén játszódik. Egy szürke, esős napon hullák kezdik kiásni magukat a temetőkben, és nekilátnak a lakosság apritásának. A történet sablonosnak mondható, de egy zombi hent játéknál nincs is szükség felesleges részletekre, annál inkább néhány kellemes szúró-, vágó-, és lőfegyverre, és minél több lőszerre.

SEVEN KINGDOMS: CONQUEST

INFO INFINITE INTERACTIVE | ENLIGHT | MÉG NINCS | 2006. Q1

Idei 2. számunkban még csak egy képet közölhettünk a jó Trevor Chan első sikerének legújabb, bérmunkában készülő fejezetéből, most már hegyekben áll az anyag, amely alapján úgy tűnik, jó kis stuff lesz ez - a fejlesztőgárda alapítója egyébként a Warlords-széria atyja, Steve Fawkner. Emlékeztetőül: a cím 6000 évet ölel fel, az ősi Egyiptomtól (i.e. 3000) a jövőbe nyúlva, miközben az uralomért hajtó két oldal, a hét fajból álló (hősök és magasabb entitások segítette) emberi civilizáció és a hét (elemi erőkkel támogatott) démonfaj ezerévenként, mágia és technológia felhasználásával összecsap. Plusz: skirmish mód, 8 fős hálózatos csata, automata nyersanyaggyűjtés, és nagyzenekari talpaláváló. Muzsika a stratégák fülének...



KÉMJELENTÉS

A skót Real Time Worlds, melyet a GTA atyja, David Jones alapított, megvásárolta az Unreal3 motor licencét. Az első, ezzel készülő játék címe **All Points Bulletin**, a platform PC és Xbox360, a stílus pedig - nem meglepő módon - a Grand Theft Autóra hajazó MMO. A jelenleg 95 főt foglalkoztató cég egy szöuli irodát is fenntart, így az is kézenfekvő, hogy a kiadó a koreai Webzen lesz, akik ugye más UE3-címekkel is nyomulnak közben (Huxley, SUN: Soul of the Ultimate Nation).

Az Ubisoft az X05-ön (lásd másik írásunkat) hivatalosan is bejelentette a **Splinter Cell** negyedik részét. Egyelőre még címe sincs, és csak a szokásos marketingszöveg jön szembe (innovatív, forradalmasítja a franchise-t, teljesen új területre viszi Sam Fishert, kiterjesztve a sztorit és mélyítve személyiségét) - a megjelenés viszont jövő tavaszra már várható. Addig is: *www.bewaresamfisher.com!*

Az id Soft is az X05-ön jelentette be, hogy az új MS-konzolt egy régi siker feleleventésével támogatja (de lesz PC verzió is). A **Castle Wolfenstein** munkacímű projektről sokat nem tudunk, valószínűleg a régi alapmű elevenedik meg (náci Németország, szuperképességű lények kontra hős), új generációs látványvilággal. A Quake 4-hez hasonlóan ezt is a Raven kódolja az id technológiájára építve, a kiadó továbbra is az Activision lesz.

Az Eidos-SCi házasság után javában zajlik a régi-új kiadó átszervezése, aminek eddigi eredménye az eddig bejelentett játékok csúszása volt (lásd a Váróterem rovatot), ám szerencsére a következő pénzügyi időszak terveiben már feltűntek a leendő, reményebeli sikercímek. Íme, felsorolásszerűen, a PC-n is megjelenő stuffok, hivatalos és egyéb információ még nincs róluk: **Zero Tolerance, Highlander, Conflict: Global Storm 2, Total Overdose 2**. A fejlesztés már elmélétileg folyik, a megjelenés 2006/2007-ben esedékes.

EGY KIS HAZAI

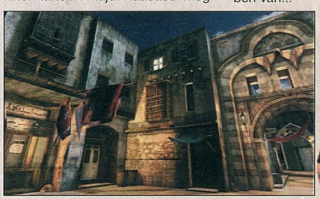
Megszületett az első, hivatalosan bejelentett hazai **következő generációs projekt**, melyet a Digital Reality és a német CDV kiadó hoz tető alá, az immár valóban termékeny és gyümölcsöző együttműködésükre alapozva. Két idézet a hivatalos sajtóközleményből: „Tervünk, hogy a PC-s stratégiai játékok készítésében és kiadásában lévő nagy tapasztalatunkat kiaknázzuk, és ezen képességeink birtokában végre élvonalbeli stratégiai élménnyel szolgáljunk azoknak, akik szerint ez a terület kizárólag a PC-s játékok birodalma." (Teut Wiedemann, CDV). „Úgy látjuk, hogy ez a következő logikus lépés a stratégiai játékok piacán való terjeszkedés érdekében, és a közös fejlesztésekkel tovább fogjuk emelni a játékosok által a konzolra készített stratégiai játékokkal szemben elvárt minőséget." (Peller András, DR).

Bár még kiadója nincs, a debreceni ASK Homework gőzerővel készíti „a leggrandiózusabb flipperjátékot, amit csak látott a világ". Én szerelmese vagyok a stílusnak, így nagyon örülök a projektnek, lássuk, mit ígér a **Dream Pinball: 4** nehézségi szint, több szintes asztalok akár 10 (!) karral, valós idejű, reális fizikával mozgatott golyók, tízféle, eltérő anyaggal (acél, fa, kő, papírgalacsin), melyek koszolódnak is, „törésmodell" (ha sokat rugdossuk a gépet, betörhet az üveg), 6 kameraállás, többjátékos funkció (egy pályán belül, vagy több asztalon, egy képernyőn vagy hálózatban), és teljes DX9 támogatás (HDR és társai, ennek nyomán füstölő asztal, szikrázó golyó és egyéb látványelemek). A „poén" az, hogy a képek alapján ez nemcsak ígéret - remélem, mielőbb találnak kiadót a fiúk.

THE SHADOW OF ATEN

INFO SILICON GARAGE ARTS | MÉG NINCS | WWW.THESHADOWOFATEN.COM | 2007. Q4

A fiatal spanyol cég nagy fába vágta a fejszéjét: külső nézetes akció/kaland fejlesztésébe fogtak, erősen Indiana Jones nyomdokain. A főhős Allen Scott, aki 1936-ban, Egyiptomban az Aton-kultusz nyomába ered. Lesz benne harc, amelyhez a környezetet is felhasználhatjuk (székek, üvegek), Larás-Herceges platformos ügyességek, puzzlék és minijátékok, tevés, autós, motoros üldözés, mindez 50 órányi játékidő ígéretével. Ami különleges: a sztori valós történelmi háttérrel rendelkezik, a fejlesztők a History Channel és a Louvre szakembereivel dolgoznak együtt, és a játékhoz egy dokumentum-DVD és egy komplett hangos-képes lexikon tartozik majd. Ráadásul még a grafika is rendben van...



S.T.A.L.K.E.R: SHADOW OF CHERNOBYL INTERJÚ

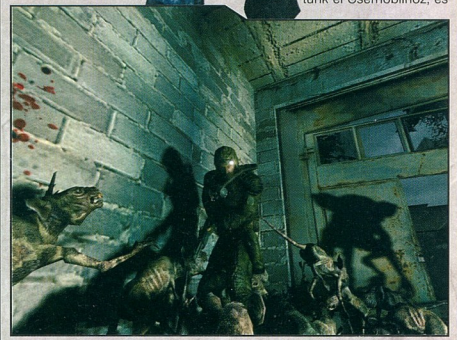
Az utolsó, halasztásról szóló közlemény óta szinte semmit sem tudunk a játékról, felreppentek pletykák arról, hogy a THQ szakítani akar a GSC-vel, hogy problémák vannak a fejlesztéssel, és hogy a csapat szervezetlensége akár a fejlesztés leállításához is vezethet. Szerettünk volna tisztán látni, ezért megkerestük Oleg V. Yavorsky-t, aki nagy örömmel válaszolt - szinte minden - kérdésünkre.

PC.G: *Lapunk olvasói meglehetősen kíváncsiak, mi a helyzet jelenleg a S.T.A.L.K.E.R.-rel, amely hosszú idő óta az egyik legjobban várt játék, és amelyről vajmi keveset tudunk az utolsó halasztásról szóló közlemény óta. Hivatalos információ kevés, de pletyka, találgatás, és hamis info annál több jelent meg az elmúlt időszakban. Szeretnénk tisztázni a helyzetet, és megtudni, mi is az igazság. Először is, hogyan tudjátok kezelni a játékosok által gerjesztett őrületes nyomást? Mennyire érzitek, hogy a játékkal kapcsolatos elvárás folyamatosan, szinte napról-napra növekszik?*

Oleg: Az interjúval kapcsolatos megkeresés a legjobbkor jött, mi is szeretnénk tisztázni számtalan félreértést, illetve szeretnénk megcáfolni a pletykákat. Nem tagadom, nem sok információval szolgáltunk az elmúlt hónapokban, de biztosíthatlak titeket, a csapat egy percig sem szüneteltette a munkát, sőt, az eddigiekhez képest még nagyobb lendülettel dolgozunk azon, hogy minél hamarabb elkészüljön a játék. Érezzük a nyomást, és a halasztások okozta csalódást. A THQ és a GSC elhatározta, hogy csúcs minőségű programot ad ki a kezei közül, és a saját magunk által meghatározott szintet nem tudtuk elérni a kitűzött időpontokig. Tudjuk, hogy sokan csalódtak, de abban biztosak vagyunk, hogy ez a csalódottság gyorsan elpárolog majd, amint megkezdjük az utolsó nagy marketing kampányt, és demonstrálni fogjuk a játék eddig sosem látott, vadiúj képességeit.

PC.G: *Mesélnél nekünk a fejlesztés eddigi szakaszairól? Milyen tervekkel indultatok neki, amikor megkezdtétek a fejlesztést?*

Oleg: Huh, ez egy jó hosszú történet: A fejlesztést 2001-ben kezdtük, amikor is a játék motorját egy tech demo formájában elkészítettük. Akkor még szó sem volt Csernobilról, egy csapat alapú, sci-fi környezetbe helyezett játékot akartunk készíteni, amelyben a játékosok számtalan ismeretlen világot fedezhettek volna fel maguknak. Később rájöttünk, hogy sokkal izgalmasabb lenne, ha eredetibb, és érdekesebb környezetben játszódna a történet. Nagyon sok gondolkodás után jutottunk el Csernobilhoz, és a jelenlegi történethez. Ezután jó néhányszor elmentünk a területre, összeszedtünk különféle tárgyakat, csináltunk több ezer képet a textúrák készítéséhez, és inspirációt gyűjtöttünk. Ezután elkezdtük a zóna (nagyjából 30 négyzetkilométeres területének) építését, amit aztán nagyjából 18 pályára osztottunk fel. Rengeteg elmélet van, hogy mi is okozta a katasztrófát, ezeket figyelembe véve komoly történeti szálat akartunk a játékba csempészni, olyan történetet, amiknek többféle befejezése is lehet. Ráadásul nem elégedtünk meg azzal, hogy egy „sima" lövöldözős játékot készítsünk, bele akartuk passzírozni a játékba a helyszín hangulatát, és az egészet megfejelni minél több, a valóságból merített, lehetséges veszély, és konfliktus forrással. Olyanokkal, mint a sugárzás, az anomáliák, a mutánsok, az ellenséges NPC-k, és így tovább. A S.T.A.L.K.E.R. végeredményben egy túlélő FPS, hiszen a játékmenet legnagyobb százaléka a halálos zónában történő túlélésről szól. A játék koronájának legnagyobb gyémántja - a csúcs technológia, a túlélést, az RPG, és az FPS elemeket vegyítő játékmenet mellett - maga az „A-Life", azaz a játék élet szimulációs rendszere, ez az, ami az üres pályákat élő, lélegző világgá varázsolja. Mindig is szerettünk volna egy igazán egyedi, innovatív, eddig sosem látott játékot készíteni. Ez viszont rengeteg előre nem látható nehézséggel jár, mivel számtalan olyan aspektusa van a fejlesztésnek, amivel előttünk senki sem próbálkozott. Nagyon büszkék vagyunk arra, amit eddig sikerült létrehoznunk, és alig várjuk, hogy ti is kipróbálhassátok a játékot.



PC.G: *Miért döntöttetek úgy, hogy megváltoztatjátok a játék címét?*

Oleg: A kiadónk, a THQ kérése volt, és az indoklásukkal abszolút egyetértettünk. Az új cím sokkal jobban körülírja, hogy miről is szól a játék, és azok is tudni fogják, miről van szó, akik a kipróbálása előtt nem is hallottak a játékról.

PC.G: *Még mindig úgy tervezitek, hogy a játéknak lesz külön DirectX 8 és DirectX 9-es verziója? Nem okoz túl sok bonyodalmat, hogy egyszerre dolgoztok a két technológiával?*

Oleg: Igen, mindkét verzió benne lesz a kiadott játékban. Mindkét motor teljesen elkészült, és száz százalékosan működik. Elég sok gond volt, amíg idáig eljutottunk, de most már szerencsére túljutottunk ezen :. A hosszú fejlesztési időszak alatt mindvégig az volt a legfontosabb szempont, hogy a játék a megjelenésekor technológiai szempontból megállja a helyét. A S.T.A.L.K.E.R. DX9 verziója minden olyan trükköt tartalmaz majd, amit csak a legmodernebb kártyákból ki lehet préselni.

PC.G: *Melyik játékelem fejlesztése okozta/okozza a legtöbb problémát? A grafika, az AI, vagy magának a játékmenetnek a polírozgatása?*

Oleg: A legnagyobb nehézséget egyértelműen az A-Life kifejlesztése, és a játékmenet csiszolása jelenti. Az elmúlt időszakban a játékmenet csiszolása mellett jó néhány teljesen új feature-t is beraktunk a játékba, és elmondhatom, most már nagyon közel járunk a befejezéshez.

PC.G: *Mikorra várható a játék megjelenése?*

Oleg: Jelenleg nincsen kitűzve megjelenési dátum, egész egyszerűen addig gyúrjuk az anyagot, amíg száz százalékosan elégedettek leszünk vele. Mindenesetre megígérem, az elsők között tájékoztatunk titeket, és rajtatok keresztül az olvasókat, ha úgy érezzük, elkészült a játék.

Uniq

MOD ZÓNA

MOD-OK A DVD-N!

A játék modok esetében is észrevehetően jellemzővé vált az utóbbi időkben az uborkaszezon: míg nyár végén elég nyögvenyelősen gyűlt össze a rovat tartalmát adó alkotás-mennyiség, most elég rendesen meg is haverokkal, és győzzétek le a játék nyújtotta kihívásokat - közösen! Resurrection of evil alatt egyelőre nem játszható, de nem fordulhat elő, hogy ne készülne el hamarosan a mod missionpack alá megírt változata is. *www.d3opencoop.com*

HALF-LIFE - THE CONSPIRACY IN SHADOW

Ez a kis küldetéscsomag a távoli 2349-es évbe kalauzol bennünket, nem túl rózsás képet festve anyabolygónk sorsáról. Az emberiséget ugyanis sikerült kaput nyitni egy másik dimenzióba, ahol a végtelen térnek köszönhetően nincs szükség a Földre, ezért azt egész egyszerűen fel akarják robbantani. Azonban ezt megakadályozza egy olyan intézmény megléte, mely a jelen óta eltelt 350 év alatt folyamatosan működött, és hihetetlen titkokat rejt: az 51-es körzeté. Kiváló egyjátékos kampány, 8 új fegyver és ellenség, co-operative játéklehetőség és telkellett vágni az anyagot, hogy beleférjen az egy oldalnyi keretbe, illetve a DVD-melléklet szükös tartalmába.

HALF-LIFE2: DISTOPIA DEMO FULL CLIENT VERSION

Ismeri valaki a Deus ex-et? Netán a Project: Snowblind neve hallatán beugrik valami? Akinek igen, annak feltétlenül ajánlott megtekinteni a Dystopia nevű, HL2-es multiplayer kiegészítést is, mivel eme nagyszerű alkotás a fentebb említett két nagymívű játékra hajaz, de erősen. High-tech környezetben, neten vagy LAN-on keresztül kell szájbergyerekeket kiirtva kivívnunk a győzelmet és felmásznunk a ranglétra tetejéig. Nagyszerűségét mi sem bizonygatja jobban, minthogy a MODDB-n október hónap legjobb kiegészítőjének választották a Distopiát.
www.dystopia-game.com

jeskörű Steam támogatás jellemzi ezt a pakkot. *tcis.hl2files.com*

DOOM3 - OPENCOOP 1.0 FINAL

Végre, több mint egy év folyamatos munka és kezdetleges bétaváltozat után itt a DOOM3 - Opencoop mod végleges, 1.0-ás változata! Eme nagyméretű módosítás segítségével újrajátszhatjuk a DOOM3 eredeti egyjátékos küldetéseit - neten / hálózaton keresztül, maximum 3 hús-vér társunkkal karöltve. Jól hallottátok: cuccoljatok össze egy király hálózatot a

A harcok ezúttal a Római Birodalom harcmezein, római és barbár haderők összecsapásával folytatódnak a jellegzetes ókori építmények, emberek közreműködésével. Természetesen nem maradhatnak ki a parázs harcok, a mágia, vallás, a szórakoztató játékmenet, és a több tucat új térkép sem a válogatásból.

LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE OF EARTH - RISE OF ROME

Középföld egy szempillantás alatt átalakul ókori Rómává eme kis bővítmény segítségével.

Egy ilyen fincsi háború-turmix kihagyhatatlan!
rome.atomicwienerdog.com

SHADOW WARRIOR - WANTON DESTRUCTION

Eme kiegészítés gyökereig egészen 1997-ig kell visszamennünk az időben, akkor készült el ugyanis a 3d Realms által készített Shadow warrior, melynek nem hivatalos küldetéslemeze lett volna a Wanton Destruction, a Wizard works fejlesztésében. Azonban az SW nem lett annyira sikeres, mint azt várták, így az eladatlan SW-példányokkal együtt a teljes kiegészítő is a süllyesztőben végezte. Most, hét év után készítői - a 3D Realms-szel karöltve - teljesen ingyen elérhetővé tették a tömörítve alig 22 megás cuccot. A csomag telepítéséhez szükséges a teljes Shadow warrior megléte, az 1.2-es foltozással. A kiegészítés mellett a legújabb javítás is

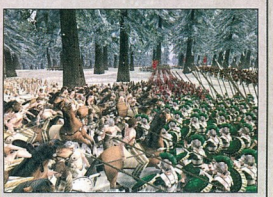
megtalálható a DVD-n, a teljes játékkal azonban (legalábbis egyelőre) nem tudunk szolgálni.

UT2004 - BALLISTIC WEAPONS MOD

Az UT2004 fegyvereinek kidolgozására, valamint szkriptelésére hatalmas mennyiségű munkát fordítottak Epic-ék, úgyhogy a játék fegyvereiről nagyon nem mondható el, hogy a kínálat kiegyensúlyozatlan, netán hiányos lett volna. Valakik azonban úgy gondolták, ők ezt még jobban tudnák csinálni: így született meg a Ballistic weapons, az egyik legrealisztikusabb fegyver-átalakító mod UT alá. Készítői nem elégedtek meg a fegyverek hatásainak megpiszkálásával, teljesen új lövésmódokat, sőt egyedi modelleket is alkottak. Aki nem hiszi, járjon utána!
www.runestorm.za.net/ballistic

ROME: TOTAL WAR - TOTAL REALISM MOD

A Total realism mod a hatalmas számok és nagy igéretek földjén fogant: tartalmaz több mint száz(!) teljesen újrarajzolt egységet, sokkal realisztikusabb MI-t és viselkedési formákat, fejlettebb gazdasági rendszert, egy órányi vadiúj betétdalt. Készítői ezenkívül igérnek vadiúj HUD-ot, teljes történelmi hitelességet és minden mást, mely után a lelkes ROME rajongó csak úgy csorgatja a nyálat! A csomag impozáns mérete is a felhalmozott újdonságok hatalmas mennyiségét sugallja, valamint nagy odaadást tükröz.



BATTLEFIELD2 - TOTAL BF2 MAPPACK 1

Manapság tonnaszám jelennek meg nagyméretű pályacsomagok különböző játékokhoz, melyek minősége néha már-már übereli a gyárilag készült pályák színvonalát! A Battlefield 2-t is utolérte a végzete: egy kis független community site összeállított egy hat darab térképből álló csomagot, melynek minden egyes darabját

ők maguk készítették el és csiszolták tökéletesre. Az új pályák rendkívül változó környezetben játszódnak, így lehetőségünk van városi, sivatagi, valamint dzsungelos helyszíneken is a nagymenőt játszani.
www.totalbf2.com

Wastrel
doom3@citromail.hu

INFO ARTIFICIAL I - I WWW.MONSTER-MADNESS.COM I 2006. Q1

Érdekes mechanizmusok működtetik a játékipart. Ha azt mondom, hogy megalakul egy fiatal stúdió, és elkészít egy olyan grafikus motort, melytől az amúgy az Unreal3 erőművel jó pozícióban lévő Epic is dob egy hátast, és egyből megvásárolja a szoftvert, sőt leszerződteti annak programozóját, a stúdió alapítóját, Tim Johnsont is, azt mondod, siker. Ha hozzáteszem, hogy a csapat ezután eme, Reality Engine nevű kisebb csodára alapozva ír egy PC-n hiánypótlónak számító, felülnézeti, többszereplős, kooperatív shootert, ráadásul a népszerű zombi-tinihorror témára, azt mondod, nyerő a buli. És ha mindezek után azt mondom, hogy az Artifical Studio mind a mai napig kiadóra vár, ám eddig jelentkező még nem akadt, valószínűleg Te sem tudsz mit mondani. Én sem. Mondom, furcsa egy világ ez.

De lássuk a stuffot. Az alapsztori valahogy úgy szól, hogy van négy fiatal, akik épp bulizni készülnek, mivel egyikük ősei megpattantak, amikor kiderül, hogy a város picit megváltozott - zombik, veszett kutyák, démonok, vámpírok, csontvázak lepik el az utcákat. A srácok felkapják a kezük ügyébe kerülő szerszámokat (szó szerint), és nekiállnak a túlélésnek. A választóképernyőn jópofa, kézzel zertekben) - a kínálat a tipikus tinifilm-sablon: technokrata okostóni, zizzent kemény fiú, dögös-gótikus fekete meg rémült plázaszőszi leány. Hogy kire

rajzolt alakok közül válogathatunk (ez a képregényes forma megjelenik a játékban is, az interfészen és egyéb, a képernyőre kerülő in-

böksz, az pusztán érzelmi dolog, a karakterek között semmiféle eltérés nincs harcmodor, felszere-

ten tolhatjátok az odahaza összekapcsolt gépen, a harmadik haver meg becsatlakozik neten keresztül. Osztott képernyő nincs, a szereplők egymás mellett küzdenek, ha többen vagytok, a kamera kicsit nyít (távolodik), hogy mindenkit lehessen látni. A kooperatív mészárlás mellett

egyébként hagyományos DM és Survival mód is lesz.

A másik különlegesség a fegyverrendszert érinti. Egy gránátfajta (pl. molotov koktél), egy közelharci készség (katana, láncfűrész, kisbalta, baseballütő), és két távolsági lehet nálad. Utóbbiak, mint mondottam, innen-onnan összetákolt, „házi" szerszámok. Van itt szögbelövő pisztoly, discman-ből és csónakmotorból összetákolt koronglövő, akkumulátorból és mobiltelefonból összerakott energiafegyver, egy fél bicikli alapú csúzlis gránátvető, sőt a kórházból zsákmányolt defibrillátor is (bár a zombi újraélesztése elég sűlyos képzavar...). Ezek ráadásul fejleszthetőek is. Él a városban ugyanis egy Larry nevű figura, aki amolyan McGyver, és hihetetlen érzékkel tudja összelés, vagy bármi más tekintetben. Aztán őrület.

A játék első pályája a kertvárosi rész, hőseink lakóterülete (összesen 5 szint lesz - ezen kívül még iskola, kórház, pláza, temető -, mindegyik 6-6 szakaszra osztva). A pályákon a zombifilmekből ismerős „díszlet" köszön vissza, azaz a keresztbe fordult, elhagyott autók, üres épületek, mindez éjszaka, a csatornákból felszálló gőzökkel, ahogy kell. Nagy, szellős terepet tessék elképzelni - nekem az volt az érzésem, hogy kicsit túl nagy is szólómódra, vagyis bár lehet egyedül tolni a stuffot, azért az igazi élvezet az lesz, ha többedmagaddal állsz neki a rémfaragásnak. Ráadásul, hála a teljesen valós fizikának (a játék támogatja a PhysX platformot is), rengeteg apró, rejtett móka is található, például elhagyott labda, amivel focizni lehet, és ilyenek. A játék különlegessége, hogy a buliba helyi hálózatról és internetről egyaránt bekapcsolódhatnak a játékosok, azaz pl. ket-

MEGETTÉK A SZOMSZÉDOM

A Monster Madness alapötlete nem új, és itt nemcsak a hasonló témájú filmekre és játékokra gondolok. 1993-ban a Konami jelentette meg SNES és Genesis platformra a LucasArts remek kis gyöngyszemét „Zombies Ate My Neighbors" címmel. Ez egy ugyanilyen izometrikus „akció-árkád-horror-shooter" volt, melyben két fiatal, Zeke és Júlia vehette fel a harcot a zombikkal, múmiákkal, vámpírokkal és társaikkal. 50 helyszín volt (pláza, vegyesbolt, strand, focipálya, stb.), mindegyiken meg kellett ölni az ottani szörnyeket és megmenteni az ott rekedt szomszédjaidat, hogy továbbléphess, és itt is voltak szintzáró bosszok.
A nagy poén, hogy a játék végén a készítők listája egy bónuszpálya volt, (Monsters Among Us), mely a LucasArts főhadiszállásán játszódott, a fejlesztők ott ültek asztalaiknál, az ajtóban George Lucas üdvözölt, Steve Purcell, a Sam & Max atyja Indiana Jones-nak volt öltözve, és a Day of The Tentacle gonosz lila csápja volt az egyik legyőzendő szörny.
Nos, igen, a régi szép időkben még... áh, hagyjuk.

eszkábálni a különféle lomokat (a második szintű szögbelövő például „duplacsövű" lesz, míg a harmadik szintűnél a lövedékek becsapódáskor robbannak). Így alaposan körül kell nézni a pályákon, hogy a rendesen szétszórt és eldugott, látszólagos hulladékokat (rugó, csődarab, kötél, drót, csapágy, aksi és társaik) megtaláld és begyűjtsd, majd elvidd az ezermesterhez. Ez egy komplex rendszer: a magasabb pályákon és/vagy nehézségi szinteken erősebb ellenségekre számíthatsz, akik ellen szükség lesz a felturbózott szerszámokra, viszont a nagyobb szintű fegyverekhez ritkább alkatrészek kellenek, hiszen elhagyott, gazdátlan gépekből akad elég a városban, ami szintén jó mókának ígérkezik (Carmageddon, legálisan...).

A játékmechanizmus az ilyesfajta játékoknál megszokott, azaz egy etapra belépve be leszel kerítve, hullámokban rád tör az ellen (ez a cím még jobban hasonlít a Komoly Samunál említett Robotron-játékra), ha mindent megpucoltál, leomlanak az akadályok, és továbbléphetsz. Úgy nagyjából ennyi. A különféle extra trükkökért plusz pont jár (egy lövéssel több zombi lenyomása és hasonló), és persze lesznek pályazáró bosszok is. Az egyes etapokat (természetesen itt csak a kooperatív módról beszélünk) egyébként úgy 20 perc alatt lehet teljesíteni, úgyhogy némi matek: 5 pálya * 6 szint * 20 perc = 600 perc, azaz 10 óra a terv, ez persze a résztvevők száma és ügyessége alapján (no meg, hogy a terep lepucolása után az alkatrészek keresgélésére és az egyéb mókákra mennyi idő megy el) változhat.

Az irányítás az, ahol kicsit érződik az alapvetően konzolos fejlesztési vonal. A játék elmerészkedik az FPS-ek mezejére, ennek egyik ismérve (a járművezetés vagy az on-line játék mellett) az, hogy a célzás is 3D-s, azaz a fegyvereket lehet emelni-dönteni, hiszen például a lábadat harapdáló kutyákat éppúgy meg kell tudnod lőni, mint a magas növésű ellent. Egér / billentyű kombóval ez kicsit nehezebb (a „billentésre" külön gomb van), ráadásul a karakterek terelése is „joystickos", azaz az egérrel fordítod az embert irányba, és az iránygombokkal mozdítod el, és persze a támadás is abba az irányba megy, amerre nézel. Ez tipikusan játékvezérlős - és jellemzően kétkaros - megoldás. Mondjuk egy mai spílernek alapvetően megéri beruházni valami hasonló vezérlőbe, hiszen az eddigi, és főleg az elkövetkező konzolos portolásokhoz jól jön az.

A grafika, mint fent írtam, tényleg új generációs, betyár jól néz ki, színes fényekkel, látványos robbanásokkal, valós fizikával (és ezt ki lehet használni, például a szörnyek közé gurított benzineshordó, melybe jó időben lősz bele). A fejlesztők a maximális látványhoz amúgy 7800GTX-et javasolnak, a minimum GeForce3 / Radeon 9000 körül van, a javasolt középút 256 megás GeForce 6800 vagy egy Radeon X800. Mindezek mellé a hangok is a helyükön vannak, ütős zenével és remek hanghatásokkal.

A Monster Madness pontosan azt ígéri, amit a címe: szörnyek és őrület, szörnyen jó tálalásban és őrült jó tempóban, hangulatban. Igazi arcát persze akkor fogja megmutatni, ha két vagy több haverral állsz neki a mókának, épp ezért a szóló módot szerintem zárójelbe lehet tenni, bár előmelegítésre, a pályák megtanulására jó. Egy baj van csak, hogy bármennyire is működőképes a portéka, kiadó még nem kopogtatott be a fiúkhoz. De csak összejön nekik. Amennyi szemetet láttam én mostanában a boltok polcain... - tényleg nem értem a játékipart. De mondom, vagy velem, vagy a világgal van valami gáz. Körül is nézek a szerszámos kamrában, biztos, ami biztos...

}{redenc
kredenc@pc.games.hu

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Következő generációs grafika, kooperatív zombi hent.

DVD: Demo Video Háttér Képmutató Trainer Patch

Grafika
Hangulat
Irányítás

BÉTATESZT
88%

HELLGATE
LONDON

Amikor 2003 júniusában a Blizzard North teljes vezérkara, Dave Brevnik elnök valamint a három alelnök: a Schaefer-fivérek (ők Brevnikkel a cég jogelődje, a Diablót tervező Condor alapítói voltak) és Bill Roper otthagyta a jó nevű vállalatot, a világ megdöbbent. Amikor őket előbb még öt, majd további nyolc Blizzard-név követte, szóhoz sem jutottunk. A nagy öregek azon melegében megalapították a Flagship Studios-t, és nekiálltak első projektjüknek. Ahogy azt a Blizzardtól már megszoktuk, nem kapkodták el a dolgot, mostanra azonban az új játék - egy belső nézetű akció/RPG - egyre határozottabban bukkan elő a ködből. Mivel úgy éreztük, elég jól állnak már a dolgok egy kiadósabb ismerkedésre, felvettük a kapcsolatot Bill Roperrel, aki, mint előző cégénél, itt is a „stúdió arca", azaz ő fő kapcsolattartó (olyannyira, hogy sokan őt hiszik a Diablo atyjának, ami persze így nem igaz). Bill, nagy örömünkre nemcsak készséggel állt rendelkezésünkre, de kérdéseinkre is igen kimerítő válaszokat adott.

PC.G: Bill, bár téged és a csapat több tagját is jól ismerjük, kérlek, pár szóban mutasd be az új stúdiót! Milyen a team, a légkör, a hangulat, milyen körülmények között dolgoztok, hány fő alkotja a csapatot?

Bill Rope: A Flagship Studios-t 2003 júliusában alapította a Blizzard North fejlesztőinek belső magja, köztük a Diablo-franchise készítői. Jelenleg 30 főt számlál a csapat, akik közül 17-en több éve együtt dolgoznak, és jó pár sikeres játékot készítettek együtt - ez remek startpozíciót jelentett számunkra. Irodánk San Franciscóban található, egy fantasztikus, nagy belmagasságú tégla és fa épület. Olyan helyet kerestünk, mely kreativitásra serkent, és összekovácsolja a csapatot.

PC.G: *Lássuk a játékot. Mit tudsz elárulni a sztoriról?*

Bill Rope: Ósidők óta a Templomos Lovagok feladata volt, hogy útját álljá a sötétség erőinek - a Londont elözönlő démonok inváziójáról generációk óta szólnak a próféciák. A keresztes hadjáratok óta a keresik a Templomosok azokat a relikviákat és műtárgyakat, melyek ereje képes legyőzni a gonoszt. A Szent Grál, a torinói lepel, a valódi keresztfa - melyen Jézust megfeszítették - egy darabja, még az ereklyetartó is, melyen Keresztelő Szent János feje nyugodott, állítólag megfordult eme szerzetesi harcosok kezében. Ám politikai semlegességük és erejük végül bukásukhoz vezetett. Amikor 1307-ben a francia Fülöp király kezétől a rendet utolérte korai végzete, „A Salamon Temploma és Krisztus Szegény Bajtársai" megszűnt létezni, legalábbis hivatalosan.
Néhány Templomosnak sikerült megszöknie Fülöp király - és az inkvizíció - haragja elől, és a világ különböző pontján kerestek menedéket. Azok, akik Angliában marad-

A KEMÉNY MAG

A „kemény mag" a **Blizzard North** (továbbiakban: BN) vezető figuráiból állt össze, talán érdekes lehet egy áttekintő felsorolás, kik is ők, és korábban milyen pozíciót töltöttek be a Blizzardnál:

- **David Brevik**, a BN társalapítója és elnöke, a Diablo I-II projektvezetője, főprogramozója és főtervezője.
- **Bill Roper**, a BN alelnöke, az összes nagy Blizzard-cím egyik tervezője.
- **Erich Schaefer**, a BN társalapítója és alelnöke, a Diablo I-II és a Battle.net interfészének tervezője, a Battle.net struktúrájának kialakítója.
- **Max Schaefer**, a BN társalapítója és alelnöke, a Diablo II művészeti-, környezeti- és projektvezetője, a D2LOD producere.
- **Kenneth Williams**, a BN üzleti kapcsolatokért felelős vezetője és producere.
- **Dave Glenn**, a Diablo II és a D2LOD építményeinek tervezője (a SimCity 3000-ben is „épített").
- **Peter Hu**, a D2 és a LoD programozója, az 1.10 patch vezető programozója (korábban a 3DO főprogramozója).
- **Phil Shenk**, a D2 vezető karaktertervezője, a LoD művészeti vezetője (korábban a Maxis és az EA/Origin művészeti vezetője).
- **Tyler Thompson**, programozó, a LoD projektvezetője.

tak, maradék - a városi polgárságra ható - befolyásukat arra használták, hogy félreeső helyen titkos rezidenciákat építtessenek. Bár számuk jelentősen megfogyatkozott és hatalmuk elillant, küldetésük nem változott. Az elkövetkező néhány generáción át az árnyékban mozogtak, csendben ápolva kapcsolataikat és újra vagyont halmoztak fel, melyen felszerelést vásárolhattak a démonok inváziója ellen, melynek eljövetelében még mindig szilárdan hittek.

Az 1700-as évek elején magasan képzett iparosok egy szervezete nagy vagyonra és tiszteletre tett szert - a szóbeszéd szerint a Rendhez tartoztak. 1737-ben Michael Ramsay - Párizs Nagypáholyának Nagymestere - beszédet tartott D'Angleterre Provincia Nagypáholyában, melyben a szabadkőműveseket a középkori keresztes lovagokhoz kapcsolta. Ebből vita kerekedett, bár ez nem annyira ezen nyilatkozat miatt tört ki, hanem azon tényközlésen, hogy az emberek már nem hisznek a démoni erők eljövetelében.

Mindeközben a Templomosok lázasan készültek arra, mely hitük szerint egy nap bekövetkezik. Az 1800-as évek végére elég vagyont és misztikus tudást gyűjtöttek ahhoz, hogy támogassák a szabadkőműveseket legnagyobb vállalkozásukban - a London Underground, a londoni földalatti rendszer kiépítésében.

Az Underground első szakaszát 1863. január 10-én nyitották meg, ez Paddingtontól keleti irányban Farringdonig terjedt, és nagy részben a szabadkőművesek építették. A következő évszázadban tovább folyt az építkezés ezen a földalatti tranzitrendszeren, az utolsó, a közlekedés szempontjából jelentős szakasz 1971-ben készült el. Bár a rendszer hagyományos és gazdasági értelemben London 8 millió lakosának közlekedését szolgálta, egyben jól tükrözte a Templomosok azon szent elhatározását, hogy Anglia e részét megvédjék. A 21. század elejére a Templomosok száma jelentősen csökkent, mivel egyre nehezebben találtak olyanokat, akik hittek a próféciában, és hajlandóak voltak követni a titkos utat.

Amikor végül a démonok megérkeztek - mert megérkeztek -, kevés dolog állt útjukba. Azon építményekre és emberekre, akik túlélték a 2031-es apokalipszist, kegyetlen hódítók árnyéka vetült, akik nem ismertek irgalmat áldozataikkal szemben. Senki nem tudta, miért jöttek, és hogyan lehet őket elűzni. Az emberiség masszív hadseregeinek hatalmas arzenálja hasztalannak bizonyult ellenük, és még a nukleáris és biológiai fegyverek is, melyeket néhány kétségbeesett nemzet bevetett, csak ideig-óráig lassították le a démoni támadást.

A Templomosok legjobb tudásuk szerint harcoltak, azokkal a fegyverekkel, melyeket elődeik hagyományai alapján készítettek. Sikerek szórványosak voltak, és hamarosan már nem a démonok visszaverésére koncentráltak, hanem arra, hogy annyi embert mentsenek meg, amennyit tudnak, és visszahúzódjanak ama menedékekbe, melyeket évtizedekkel korábban építettek mélyen a város alá.

Azóta az emberiség utolsó túlélői vagy megpróbálnak a felszínen maradni, kitérve a démonok esztelenül garázdálkodó hordái elől, vagy alászállnak az Underground járataiba. Oda, ahol az egykoron hatalmas London legyőzött polgáraival együtt azok, akikben megvan a képesség és akarat, tervet kovácsolnak arra, hogy az emberiség megvethesse lábát, és visszahódíthassa világunkat. Nem számít, merre vezet útjuk, minden itt kezdődik, a London Underground mélyén, a végállomás a pokol kapuja - a Hellgate.

Ez megrázó élmény lehet neked!

PC.G: *Mivel téged mindenki a Diablóval azonosít, nyilván hasonló játékot várnak el tőletek. Mennyiben tog hasonlítani a Hellgate a Diablóhoz?*

Bill Rope: A legjelentősebb elem, ami összekötí ezt a címet a Diablóval, a véletlenszerűségre helyezett hangsúly. Imádunk olyan játékokat létrehozni, melyek nem ismétlik önmagukat. A Hellgate: London ezt a koncepciót új szintre emeli. Nem csak a játékterek és a tárgyak lesznek dinamikusan generálva, hanem a jártasságok, mágiák és minden egyéb elem, amelyről úgy látjuk, hogy működik ezzel a mechanizmussal. Még a játékosnak is lehetőséget biztosítunk, hogy a véletlenszerűen létrehozott tárgyakat tovább formálja, azokra módokat installálva (lásd később). Ezt a koncepciót a Diablóban a „Socketed Item" rendszerben alkalmaztuk (a különféle tárgyakba illeszthető ékkövek), de a Hellgate mod-rendszerének változatossága és sokfélesége fényévekre lehagyja ezt, és reményeink szerint a régebbi játékaink más aspektusait - móka, felhasználhatóság - is.

PC.G: *Miért döntöttetek a belső nézet mellett?*

Bill Rope: Igazából mind a belső-, mind a külső nézetet támogatja a

játék, attól függően, milyen fegyvert használsz. Alapvetően azért döntöttünk az FPS-nézet mellett, mert ez kiterjeszti a vizuális élményt, és jobban elősegíti a játék átélését. A belső nézetű játékok hihetetlenül népszerűek, nemcsak a játékmechanizmus okán, hanem mert valóban belehelyezik a játékost az események közepébe. Úgy találtuk, hogy sok elemet kiaknázhatunk ebből a perspektívából, amelyeket az RPG-kre jellemző felülnézetből nem. Ám emellett használunk egy közeli külső nézetes kameraállást a közelharcoknál, mert szerettük volna, hogy a játékos érezze a célpontja és közte lévő távolságot (ez egy általános probléma a belső nézetű kézitusáknál), és ezzel együtt izgalmas támadási módokat és speciális effekteket is megmutathatunk.

A LÁTVÁNYRÓL

CHRIS LAMBERT GRAFIKAI PROGRAMOZÓ

PC.G: *Mutasd be, kérlek, a grafikus motort! Az eddig látottak elég impresszívek; milyen hardverrel, milyen frame rate-tel számoltok, hiszen itt sok szörny, robbanások, romok és egyéb dolgok vannak egyszerre a képernyőn.*

Lambert: A motor, mely teljesen házi készítésű, támogatja a dinamikus fényeket és árnyékokat, vélettenszerűen generált belső és külső pályákat, plusz a következőket: skinned characters, normal mapping, specular lighting, advanced material system, environment mapping, advanced particle systems, lightmap generation. Ezen kívül még jó pár klassz dolgot, melyről még nem beszélünk, mindezt magas interaktív frame rate-en. A minimális hardverkövetelmény még nincs rögzítve, de az a célunk, hogy különféle vasakon is simán fusson, miközben az újabb videokártyák előnyeit is kiaknázzuk.

PC.G: *Mivel a pályák jó része vélettenszerűen épül fel, a 3D miatt itt elég sokat kell számolgatnia a GPU-nak [pl. lightmap]. Nem fogja ez növelni a töltési időt?*

Lambert: Valóban, az egyik kihívás a vélettenszerű pályákban azok bevilágítása volt, az, hogy a környezet fény-árnyék hatásai hogyan befolyásolják mindezt. Miután a pálya alaprajza elkészül, a motor a fény-árnyék hatásokat szimuláló lightmap-et a betöltési folyamat részeként generálja le. Sikerült elérnünk azt, hogy e folyamat hatása csak minimális mértékben hasson a töltési időre.

PC.G: *Milyen elvárásokkal kell számítanunk, milyen lesz az AI, használnak-e fegyvert, tárgyakat?*

Bill Rope: A játékban démonokkal harcolsz, aztán démonokkal, és még több démonnal. Gonosz lények hordáival, melyeket intelligens vezér irányít. Említettem már a gonosz démonokat? Az általunk létrehozott világ alapkoncepciója, hogy az alvilág kreatúráinak sikerült áttörniük a világainkat elválasztó határon, és támadásuk alaposan megtizedelte az emberiséget. A játékosnak négy démonfajjal kell megküzdenie, amelyek a Föld képét teljesen át akarják formálni egy élő pokollá. Ezek:

- **Beasts:** A pokol ostoba, vad lényei. Belső késztetés, kín és ösztönök hajtják őket, semmi más céljuk nincs, mint telhetetlen vágyukat beteljesíteni: megölni bárkit, aki útjukba áll, és letépni a húst annak csontjáról. Támadásaik általában fizikai jellegűek, melyet karmaikkal és fogaikkal hajtanak végre.
- **Necros:** Démonok, amelyek életre keltik vagy irányítják a holtakat. A Flesheating (Húsevő) élőhalottak hordáitól a Grotesque néven ismert förtelmes hústornyokig felhasználják az emberek és szörnyek testét gonosz terveik végrehajtására. Támadásuk általában mérgező hatású.
- **Spectral:** Ezek a lények világunkban nem teljesen manifesztálódnak. Amikor erejük teljében kibontakoznak, alakot válthatnak, vagy felfedhetik testük más kor nem látható részeit. Legtöbbször a szellemvilágból nyert energiával támadnak.
- **True Demons:** Az alvilág lángelméi, a pokol erőinek parancsnokai. Saját fegyverük van, melyeket sokszor maguk készítenek, támadásuk általában tűz vagy energia alapú.

PC.G: *Milyen fegyverekre számíthatunk? Lesz-e lehetőség a fegyverek testre szabásában?*

Bill Rope: 100 különböző alapfegyvert terveztünk a játékhoz. Az általános kategóriák: egykezes távolsági (pl. pisztoly), két kezes távolsági (pl. puska), egykezes közelharci (pl. kardok) és két kezes közelharci (pl. nagyon nagy kardok). Ezen alapkategóriákon belül nagyon változatos fegyvereket kínálunk, melyek távol állnak a hagyományos

FPS-ekben található szokásos arzenáltól. Például van egykezes lángszórónk és egy csáklyázó fegyverünk, mellyel a repülő démonokat magadhoz ránthatod közelharcra; kétkezes eszközünk, mely lefogja az ellenséget vagy széles sugarú elektromossággal szórja meg; mágikus erővel felruházott kézifegyverünk, mely a támadást tüzzel, villámmal vagy méreggel erősíti. Ezeket a készségeket a játék dinamikusan generálja, tehát a játékos soha nem tudhatja, egy legyőzött démon mit szór el. Ez minden harcot izgalmasabbá tesz, hiszen a győzelemért járó jutalom fantasztikus lehet.

Mindezek tetejében a játékos módok használatával fegyvereit átformálhatja. Ezek a tárgyak a harci eszközöket erősítik, vagy különleges hatásokkal ruházzák fel azokat. Egy modot installálva valamely fegyverre különféle sebzéstípusokat, új képességeket adhatsz neki, növelheted erejét, és így tovább. Ráadásul mindez az adott eszköz fizikai megjelenését is megváltoztatja. Ez azt jelenti, hogy nemcsak hatásosabb lesz fegyvered, de mindte magad, mind játékostársaid láthatják annak különleges mivoltát.

PC.G: *Mit tudsz elmondani a harcrendszerről?*

Bill Rope: A játék stílusa RPG, így a harcrendszer is a jártasságokon, a felszerelésen, és a karakter tapasztalati szintjén alapul, semmint a játékos ügyességén. Az volt a célunk, hogy egy „engedékeny" belső nézetű célzórendszert hozzunk létre, mely nem igényli az FPS-ekben oly tipikus „rángatást" (a célkereszt precíz beállítását). Így a távolsági támadásoknál olyan trükköket alkalmaztunk, mint a területhatás, a hatósugár, a célkövetés és egyebek, melyek egyszerűvé teszik a játékosok számára, hogy célpontjukat eltalálják, függetlenül ebbéli jártasságuk szintjétől. Ha valaki eltéveszt egy támadást, az nem azért lesz, mert a játékostól magas szintű technikai képzettséget követelünk meg.

PC.G: *Milyen lesz a mágiarendszer, hogyan illeszkedik ez az „FPS-téle" játékstílusba?*

Bill Rope: Az összes távolsági fegyver, amely a játékban szerepel, igazából egyben egy „mágiát célba juttató rendszer" is, így bizonyos értelemben a varázslatok a kezdetektől benne vannak az FPS-ben. Rengeteg különféle típusú bűbáj lesz,

legtöbbjüket épp oly könnyű implementálni belső nézetbe, mint külsőbe. Jó példa erre a Templomosok (Templars) mágiái között szereplő Holy Aura. Ez az aura a Templomost körbeöleli, így a játékos láthatja azt. Passzív, automatikus mágiákat (melyek aktiválásához nem szükséges a játékos interakciója) általában könnyebb beépíteni, de még a legaktívabb varázslatok - mint a tűzlabda - is ugyanezen elvek alapján működnek, ebbe a rendszerbe illeszkednek.

PC.G: *Mennyire lesz mély, részletes az RPG-rész, mennyit árulhatsz el erről?*
Bill Rope: Legelőször is, a Hellgate: London egy RPG. Ez azt jelenti, hogy minden, ettől a stílustól elvárt elem benne van: jártasságok, mágiák, tapasztalati rendszer, adás-vétel, kardok, távolsági fegyverek, karakterosztályok, és így tovább. De ebbe a rendszerbe is implementáljuk a véletlenszerűséget és módosíthatóságot. Ennek egyik példája, hogy a játékos véletlenszerűen létrehozott jártasságokra és mágiákra tehet szert. Ez azt jelenti, hogy egy karakter megtanulhatja a tűzlabda varázslatot,

Égető szükségét érzem egy lángszórónak most.

ám találhat egy olyan helyet („learning node") is, ahol spektrális, robbanó vagy célkövető tűzlabda-bűbájt sajátíthat el. Ily módon még azok a karakterek sem lesznek egyformák, melyek osztályukon belül ugyanazt a fejlődési útvonalat követik.

PC.G: *Milyen lehetőségeink lesznek a karakterkészítésnél?*
Bill Rope: Arra törekszünk, hogy a játékosok egyedi karaktereket készíthessenek anélkül, hogy olyan döntéseket kelljen hozniuk előre, melyek hatását, mibenlétét még nem ismerik, de a későbbi játékot alapjában befolyásolnák. A játékos választhat osztályt, nemet, és megváltoztathatja karaktere külső megjelenését. Ezek után elindul a játék, és az összes többi döntést akkor kell meghoznia, amikor valóban kiderül, ezek hogyan alakítják, formálják a karaktert.

PC.G: *Milyen és mennyi küldetésre számíthatunk, lesznek-e mellékküldetések, vagy olyanok, melyeket csak bizonyos osztályt képviselve, valamely képesség birtokában érhetünk el?*
Bill Rope: Jó pár ötletünk van, miként adjunk a játékosoknak egymástól eltérő feladatokat, ezek egy részéhez a Hellgate: London világával és az ott élő emberekkel történő interakció során juthat. Hadd soroljak fel pár példát arra, hogy egy adott játék különféle szintjeire hányféle módon juthat a játékos!

- **Feladatok/megbízások (Tasks / Missions):** Vannak dolgok, melyekre bizonyos NPC-knek szüksége lehet, és minden bizonnyal megéri a fáradozást, ha segítesz nekik. Például Bodger, a helyi „tech-kovács" elmondja: nagy mennyiségben venne üzemanyagcellát, hogy a Templomosok pár fegyverét módosítsa, és a normál ár ötszörösét fizeti, ha a műhelyébe szállítasz ilyeneket. Ez az információ a PDA-dban eltárolásra kerül, így mindig megtalálod, kinek mire van szüksége, hiszen jó pár NPC-nek lesz hasonló kívánsága. Ezek a szükségletek időről időre változnak, így amikor egy adott területen kalandozol, okos dolog körülnézni, a helyiek miféle feladatokat tartogatnak számodra, és ezek milyen jutalommal kecsegtetnek.
- **Események (Events):** A világban bekövetkezhetnek bizonyos események, melyekkel vagy találkozol, vagy nem. Ezek bárhol megtörténhetnek, akár a romos felszínen, akár a város alatt, az Underground területén. Épp úgy, mint a téged körbevevő környezet, ezek előfordulása is véletlenszerűen generált, így soha nem tudhatod, mibe botlasz. Például London kihalt utcáit rovod és találsz egy elhagyott teherautót, amely furcsán rázkódik, ahogy megközelíted. Amint a kocsi végébe érsz, a hátsó ajtó ki-

vágódik, és egy hordából Fleash Eater támad rád. Egy más alkalommal, amikor ugyanezen területen jársz, egy Templomosba futsz, akit vad Ravagerek kerítettek be. Megmented az életét, ekkor megadja a PDA elérhetőségét, hogy később, ha szükséged lesz rá, melléd álljon, mint csapattárs. Természetesen semmiféle garancia nincs arra, hogy egy adott játék során ezekkel az eseményekkel találkozol!
- **Küldetések (Quests):** A küldetések a játék sztorivonalának részét képezik, és lényegesen különböznek minden mástól. Mindig tudni fogod, mikor bukkansz egy küldetésre, mivel ilyenkor a játék „mozi módba" vált, megmutatva egy interakciót közted és egy NPC, vagy bármely, a küldetéshez közvetlenül kapcsolódó pályaelem között. Ezek a missziók segítenek, hogy megértsd a háttértörténetet, megváltoztasd karaktered útját, átformáld a kör-

A FIZIKÁRÓL

TYLER THOMPSON TECHNIKAI IGAZGATÓ

PC.G: *Mi a helyzet a fizikai motorral? Mennyire lesz interaktív a környezet?*

Thompson: A Hellgate: London a Havok fizikai motort alkalmazza. Ennek egyik látványos eleme a ragdoll (rongybaba) hatás, melyet a legtöbb szörnynél és a játékos halálánál is felhasználtunk. Ami a környezetet illeti, ennek egy része elpusztítható lesz, de nem a teljes világ. Mókás dolog szétverni a tárgyakat, de mindent azért nem rombolhatsz szét. Mindez hasonlít arra a rendszerre, amely a Diablo II-ben is megtalálható volt - ha valamit elpusztíthatsz, annak valószínűleg a játékhoz kapcsolódó oka van.

nyezetet, sőt még az NPC-ket is befolyásolják, döntéseidtől függően. Az volt a célunk, hogy a küldetések emlékezetes élménnyé váljanak, sokkal többet adjanak, mint a sablonos „menj oda, és szedj össze ennyi és ennyi cuccot" metódus.

A teljes játékidőt tekintve, őszintén nem tudjuk, mennyi ideig tart a sztorivonalat végigvinni. A tesztek azt mutatják, hogy a véletlenszerűen generált területek, szörnyek és tárgyak, plusz felszerelésed nagymértékű átalakíthatósága és a csak a többjátékos üzemmódban található speciális alkotóelemek csaknem végtelen újrajátszhatóságot eredményeznek.

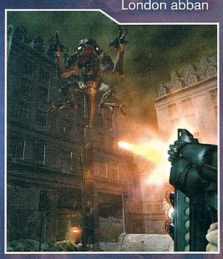
PC.G: *Mennyi NPC lesz, ezek mennyire önállóak, milyen lesz a kapcsolatrendszer köztük és a főhős között?*
Bill Rope: Még nem döntöttük el véglegesen, hány NPC lesz a játékban, csak a sztorivonalhoz kapcsolódókat rögzítettük. Egy élő világot szeretnénk létrehozni, melyben ugyanakkor a játékosnak könnyű felmérnie, melyik NPC-vel kell kapcsolatba lépnie, hogy továbbgördítse a sztorit, és melyeknél lehet egyéb dolgokat elérni, például kereskedni. A különféle NPC-k más-más kapcsolatban állnak karaktereddel, mentortól baráton át riválisig és segítőig. Némelyekhez erős, személyes szál fűz, míg mások inkább a kalandokban támogatnak.

PC.G: *Hány és mekkora pályára, játékórára számíthatunk? Hogyan próbáljátok az újrajátszási értéket növelni?*
Bill Rope: A Hellgate: London felépítése nem olyan, mint egy standard MMORPG-é. Nem hoztunk létre masszív, folyamatos pályákat, melyen a játékos kilométereket utazik, miközben a táj alig változik. Egy állandó alap és a dinamikusan generált területek kombinációját használjuk, ami biztosítja azt, hogy a játékos minden kaland során új, más élményhez jusson. Mint említettem, az újrajátszhatósági érték szinte végtelen, köszönhetően annak, hogy teljesen véletlenszerű, hol milyen szörny van és annak legyőzésével milyen tárgyhoz jutsz, kikkel vagy mivel találkozol, milyen megbízásokat, feladatokat kapsz. Készítettünk specifikus játékelemeket is, melyeknél a játékos eldöntheti, mi módon hajtja azokat végre. Például egy bázis védelme a démonok támadásával szemben adott ideig, vagy eljutni egy pálya végére és ott valami fenyegetést eliminálni - ha sikerül ezt a megadott idő alatt végrehajtani, különleges jutalom vár.

A teljes játékidőt még nem határoztuk meg, de körülbelül 40 órára saccoljuk a fő sztorivonal végigvitelét. A véletlenszerűen generált feladatokkal, találkozásokkal, csatákkal és egyéb elemekkel együtt pedig úgy érezzük, bátran mondhatjuk azt a játékosoknak: készüljenek fel, hogy a Hellgate: Londonnal fognak játszani az elkövetkező hónapokban és években. Mivel egy robosztus, dedikált online hátteret állítunk a játék mögé, arról is biztosíthatunk mindenkit, hogy a kiadás után még sokáig fogjuk támogatni a játékot.

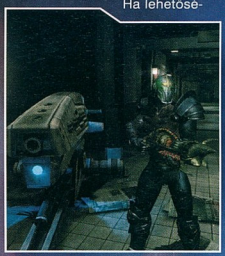
PC.G: *Az E3 trailer igen látványos és hatásos volt; mennyi mozi lesz a játékban, mennyi ebből az előre renderelt, illetve a játék motorjával hajtott?*
Bill Rope: Az idei E3-on bemutatott filmrészlet nagy érdeklődést keltett, és nagyszerű visszajelzéseket kaptunk. A traileren az Oscar-díjra jelölt Blur Studióval dolgoztunk együtt (tavaly jelölték őket egyik önálló rövidfilmjükért, de ők készítették a Spider-Man 2 videojáték CGI-betétjeit is - PC.G) csakúgy, mint a játék többi, előre renderelt betétjén. Más filmszerű pillanatokat a játék motorjával fogunk életre kelteni, bár vannak más ötleteink is, melyeken még gondolkodunk.

PC.G: *Mesélj pár szót a multiplayer részről! Mennyire lesz méretes (úgy hallottuk, picit MMO nagyságban gondolkodtok), milyen játékmódok lesznek?*
Bill Rope: Multiplayer-megszállottak vagyunk, így alapvető számunkra egy igen robosztus online tartalom elkészítése is. Olyan helyet akarunk létrehozni, ahol a Hellgate: London játékosai biztonságosan játszhatnak, jól prosperáló közösséget alkotnak, és a gazdaság él és virágzik. Bár a játék messze áll a klasszikus MMORPG stílustól, szeretnénk egy ahhoz hasonló támogatottságú és interakciójú szintet biztosítani. A Hellgate: London abban



is egyedi, hogy egyszerre kínál komplett egyjátékos módot, és teljes on-line élményt egyazon csomagon belül. Ennek elkészítése komoly feladat, de a végeredményt tekintve mindenképp megéri.
A játékmódok tekintetében különféle megoldásokon dolgozunk, melyek mind kisebb, mind nagyobb csoportok számára biztosítják a játékélményt. Még túl korai lenne minderről részletekbe bocsátkoznunk, de amikor majd felfedjük ezeket, bőven fogunk róla beszélni!

PC.G: *Úgy tudjuk, több részben gondolkodtok, és London után más nagyvárosok is sorra kerülnek. Tudsz erről valamit mondani? Ha így van, kapcsolódnak-e majd egymáshoz a játékok, ha igen, mennyire és hogyan?*
Bill Rope: Úgy véljük, sok lehetőség van abban, hogy a Hellgate alapkoncepcióját kiterjesszük a Föld más részeire is. Az általunk létrehozott világ egyik izgalmas eleme, hogy az adott helyet a valóság, a mítosz és az összeesküvés-elmélet olyan elegyével töltjük meg, mely egyszerre ismerős a játékosnak, ugyanakkor magában hordozza a felfedezés izgalmát is. A London benépesítő démonok és a karakterosztályok nagy része a világ e tájának történelmén és mitológiáján alapul.
Ha lehetőségünk lesz máshol is kitárni a pokol kapuját, az ottani mítoszok alapján formálhatjuk meg mindezt. Minden társadalomnak megvannak a maga démonai, hősei, és fontos pontjai, építményei, és nagyon érdekes feladat ezeket a játék számára feltárni. Reméljük, hogy a Hellgate: London sikeres lesz, és ezáltal lehetőségünk nyílik ezt a koncepciót kiterjeszteni, és valóban kiaknázni a benne rejlő sötét világot.



PC.G: *Mikorra várhatjuk a megjelenést?*
Bill Rope: Bár van egy tervezett kiadási időpont, a minőség az elsődleges szempontunk - és szerencsére ezt a nézőpontot kiadónk is osztja. Ugyanakkor ez lesz a Flagship Studios első játéka, így nem húzhatjuk a végtelenségig. Amint közelebb kerülünk az alfa- és bétaállapothoz, valamint a kiadási dátumhoz, mindenkit tájékoztatni fogunk.

PC.G: *Sok sikert az új csapattal, köszönjük az interjút!*
Bill Rope: Én köszönöm a lehetőséget, hogy beszélhettem a Hellgate: Londonról. Bízom benne, hogy továbbra is figyelemmel kíséritek a játékot, és a Flagship Studios csapatát!

}{redenc
kredenc@pc.games.hu

RENDELHETŐ VÉGIGJÁTSZÁSOK

001	Advance Guardian Heroes TT	A	300 Ft	034	Enter the Matrix	P,2,X,G	500 Ft	248	Mortal Kombat: Deception GU	2, X	400 Ft	099	Sim City: Rush Hour	P	500 Ft
231	Adventure of Sherlock Holmes	P	600 Ft	035	Evil Island	P	300 Ft	065	Myst 3 Exile	P,2,X	300 Ft	100	Simon the Sorcerer	P	400 Ft
128	Afrika Korps vs Desert Rats	P	600 Ft	243	Fable GU	X	600 Ft	066	Myth 3	P	400 Ft	173	SIMS biblia	P	800 Ft
001	Age of Empires II: The Conq.	P	300 Ft	036	Fallout Tactics	P	300 Ft	148	NFS: Underground	P,2,X,G	600 Ft	181	SIMS Makin' Magic TT	P	400 Ft
002	Age of Mythology [2 részben]	P	500 Ft	159	Fallout: Brotherhood of Steel	2,X	600 Ft	067	Neverwinter Nights [2 részes]	P	500 Ft	192	Singles TT	P	400 Ft
217	Alias TT	P,2,X	300 Ft	136	Far Cry	P	600 Ft	068	Neverwinter Nights: SoU	P	500 Ft	182	Sniper TT	P	400 Ft
003	Alien vs Predator 2	P	400 Ft	158	Final Fantasy X-2	2	600 Ft	235	Nexus: The Jupiter Incident GU	P	600 Ft	101	Soldier of Fortune II	P,X	400 Ft
004	Alien vs Predator 2: Primal H.	P	400 Ft	175	Final Fantasy: C. Chronicles	G	600 Ft	069	NFS2: Hot Pursuit	P,2,X,G	500 Ft	211	Soldiers	P	600 Ft
005	Alone in the Dark 4	P	300 Ft	172	Forbidden Siren	2	600 Ft	174	Ninja Gaiden	X	600 Ft	222	Sonic Advance 3 TT	A	300 Ft
006	America	P	300 Ft	037	Freedom Fighters	P,2,X,G	500 Ft	070	No One Lives Forever	P,2	300 Ft	102	Soul Reaver 2	P,2	400 Ft
007	American McGee's Alice	P	300 Ft	038	Freedom Force [2 részben]	P	500 Ft	071	No One Lives Forever 2	P	500 Ft	213	Sökdner TT	P	300 Ft
008	Anachronox	P	300 Ft	225	Full Spectrum Warrior TT	P,2,X	300 Ft	212	Obscure	P,2,X	600 Ft	103	Spellforce TT	P	300 Ft
009	Arcanum	P	300 Ft	253	F-Zero: GP Legends TT	A	300 Ft	072	Oni	P	300 Ft	221	Spider-Man 2	2,X,G	600 Ft
129	Armed and Dangerous	P,X	600 Ft	219	Galleon	X	600 Ft	198	Onimusha 3: Demon Siege	2	600 Ft	208	Spider-Man 2 TT	P	300 Ft
230	Armies of Exigo	P	800 Ft	137	Gangland	P	600 Ft	073	Operation Flashpoint	P	300 Ft	104	Splinter Cell	P,2,X,G	500 Ft
010	Art of Magic	P	300 Ft	039	Giants: Citizen Kabuto	P	300 Ft	074	Operation FP:Resistance	P	400 Ft	163	Splinter Cell: Pandora T.	P,2,X,G	600 Ft
011	Arx Fatalis	P	500 Ft	040	GP3 addon	P	300 Ft	075	Original War	P	300 Ft	105	Star Trek Elite Force 2	P	500 Ft
161	Arx Fatalis	X	600 Ft	041	Grand Theft Auto III	P,2,X	500 Ft	184	Painkiller (1.rész)	P	600 Ft	245	Star Wars: Battlefront	P, 2, X	600 Ft
252	Astérix & Obélix XXL TT	P, 2, G	300 Ft	042	Grandia 2	P,2	400 Ft	214	Painkiller (2.rész)	P	600 Ft	144	Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft
012	Atalantis 3	P	400 Ft	043	GTA3: Vice City	P,2,X	500 Ft	183	Partners	P	500 Ft	106	Stupid Invadres	P	300 Ft
163	Baldur's Gate: Dark Alliance II	2,X,G	600 Ft	044	Half-Life: Blue Shift	P	300 Ft	186	Perimeter	P	600 Ft	107	Summoner	P,2	300 Ft
013	Battle Isle: The Andosia War	P	300 Ft	045	Halo	P,X	500 Ft	076	Pirates of the Caribbean	P,2,X	500 Ft	197	SWGB: Clone Camp. [2 részes]	P	500 Ft
014	Battle Realms	P	400 Ft	046	Harry Potter	P,2,X,G	400 Ft	077	Platoon	P	500 Ft	108	Syberia	P,2,X	400 Ft
130	Beyond Good & Evil	P,2,X,G	600 Ft	196	H. P. and the P. of Azkaban	P	600 Ft	078	Pokoli Szomszédok	P	500 Ft	155	Syberia	P,2,X	600 Ft
015	Blitzkrieg	P	500 Ft	197	H. P. and the P. of Azkaban	2,X,G	600 Ft	185	Pokoli Szomszédok 2	P	600 Ft	189	Syberia 2	P,2,X	600 Ft
016	Blood Omen 2	P	400 Ft	245	Headhunter: Redemption	2, X	600 Ft	237	Port Royale 2 GU	P	600 Ft	202	Syphon F.: The Omega Srain	2	600 Ft
017	Bloodrayne	P,2,X,G	500 Ft	047	Heroes Cronicles:	P	500 Ft	079	Post Mortem	P	500 Ft	247	Tales of Symphonia TT	G	300 Ft
131	Breed	P	600 Ft	048	Heroes of Might and Magic 4	P	400 Ft	080	Praetorians	P	500 Ft	109	Technomage	P	300 Ft
152	Broken Sword: The S. Dragon	P,2,X	600 Ft	201	Hitman Contracts	P,2,X,G	600 Ft	150	Prince of Persia: SoT	P,2,X,G	600 Ft	153	Terminator 3: Rise of the M.	2,X	600 Ft
242	Burnout 3: Takedown GU	2, X	600 Ft	190	Hitman Contracts TT	P,2,X,G	400 Ft	081	Prince of Persia: SoT TT	P,2,X,G	300 Ft	216	The Chronicles of Riddick	P,X	600 Ft
018	C&C Generals: ZH	P	500 Ft	049	Homeworld 2	P	500 Ft	082	Prisoner of War	P	400 Ft	110	The Elder Scrolls 3: Morrowind	P,X	400 Ft
019	C&C Renegade	P	400 Ft	050	Hostile Waters	P	300 Ft	155	Project Gotham Racing 2 TT	X	300 Ft	111	The Great Escape	P,2,X	500 Ft
020	C&C: Generals	P	500 Ft	051	Icewind Dale 2 [2 részben]	P	500 Ft	200	P. Zero2: Crimson Butterfly	2	600 Ft	112	The Road to El Dorado	P	300 Ft
021	C&C: Yuri's Revenge	P	400 Ft	052	IGI2: Covet Strike	P	500 Ft	222	Psi-Ops: The M. Conspiracy	2,X	600 Ft	145	The Simpsons: Hit and Run	P,2,X,G	600 Ft
223	Catwoman	P,2,X,G	600 Ft	053	Impossible Creatures	P	500 Ft	083	Red Alert 2	P	300 Ft	232	The Sims 2 GU	P	900 Ft
170	Champions of Norrath	2	600 Ft	054	Indiana Jones [2 részben]	P,2,X	500 Ft	199	Red Dead Revolver	2,X	600 Ft	164	The Sims Bustin' Out	2,X,G	600 Ft
132	Chicago 1930	P	600 Ft	138	Jack the Ripper	P	600 Ft	084	Red Faction 2	P	500 Ft	209	The Suffering	P,2,X	600 Ft
240	C. Sawyer's Locomotion TT	P	300 Ft	172	J. Bond 007: E. or Nothing	P,2,X,G	600 Ft	085	Republic: The Revolution	P	500 Ft	113	The Thing	P,2,X	400 Ft
180	Chrome TT	P	400 Ft	055	Jedi Outcast 2	P,X	400 Ft	220	Resident Evil: Outbreak	2	600 Ft	114	The Ward	P	300 Ft
022	Clive Barker's Undying	P	300 Ft	207	Joint Operations TT	P	300 Ft	086	Return to Castle Wolfenstein	P	400 Ft	210	Thief 3	P,X	600 Ft
206	Codename: Panzers	P	600 Ft	135	Kill.Switch	P,2,X	600 Ft	226	Richard Burns Rally TT	P,2,X	300 Ft	115	Throne of Darkness	P	400 Ft
149	Colin McRae Rally 04	P,2,X	600 Ft	227	Knights of the Temple TT	P,2,X,G	300 Ft	087	Rise of Nation	P	500 Ft	141	Toca Race Driver 2 TT	P,X	300 Ft
023	Commandos 2	P	300 Ft	140	Legacy of Kain: Defiance	P,2,X	600 Ft	194	Rise of the Nations: TaP	P	600 Ft	116	Tomb Raider A. of Darkness	P,2	500 Ft
024	Commandos 3 tippek	P	300 Ft	247	L. S. Larry: M. Cum Laude GU	P, 2, X	400 Ft	088	Robin Hood	P	500 Ft	250	Tony Hawk's Underground 2 TT	P,2,X,G	300 Ft
134	Conan: The Dark Axe	P,2,X,G	600 Ft	056	Lord of the Rings	P,2,X,G	500 Ft	089	Runaway: A Road Adventure	P	500 Ft	117	Tony Though	P	500 Ft
241	Conflict: Vietnam TT	P, 2, X	300 Ft	141	Lords of Everquest TT	P	300 Ft	090	Rune	P	300 Ft	151	True Crime: Streets of LA	P,2,X,G	600 Ft
025	Conquest of the Underworld	P	300 Ft	149	LoTR: The R. of the King	P,2,X,G	600 Ft	091	S.W.I.N.E.	P	400 Ft	187	UEFA EUROPA 2004 GU	P,2,X,G	600 Ft
165	Crash Nitro Cart TT	2,X	300 Ft	057	Mafia	P,2,X	500 Ft	142	Sacred	P	600 Ft	118	Unreal II	P	500 Ft
195	CS: Condition Zero TT	P	400 Ft	162	Manhunt	P,2,X	600 Ft	092	Schizm	P	400 Ft	193	UT 2004 GU	P	800 Ft
188	CSI: Dark Motives	P	600 Ft	166	Mario & Luigi: Superstar TT	A	300 Ft	244	Second Sight	P,2,X,G	600 Ft	203	Van Helsing	2,X	600 Ft
205	CT Special Forces: BTH TT	A	300 Ft	215	Mashed	P,2,X	600 Ft	157	S. Weapons Over Normandy TT	P,2,X	300 Ft	119	Vietcong	P	500 Ft
233	D-Day	P	600 Ft	058	Max Payne 2	P,2,X	500 Ft	093	Serious Sam	P,X	300 Ft	120	Warcraft III	P	400 Ft
151	Dead Man's Hand TT	P,X	400 Ft	059	MechCommander 2	P	300 Ft	094	Serious Sam	P	400 Ft	236	W. 40.000: Dawn of War GU	P	600 Ft
026	Deadly Dozen	P	400 Ft	060	Mechwarrior 4	P	300 Ft	095	Serious Sam: The Second Enc.	P	400 Ft	121	Warlords Battlecry 2	P	400 Ft
135	Deus Ex: Invisible War	P,2,X	600 Ft	061	Medal of Honor	P	400 Ft	096	Settlers 4	P	300 Ft	122	Warrior Kings	P	400 Ft
027	Diablo 2: L. of Destruction	P	300 Ft	167	Medal of Honor: Infiltrator TT	A	300 Ft	239	Shade: Wrath of Angels TT	P	300 Ft	123	Wizardry 8	P	400 Ft
028	Die Hard: Nakatomi Plaza	P	400 Ft	062	Medieval: Total War	P	400 Ft	234	ShellShock: Nam '67	P, 2, X	600 Ft	124	World War 3	P	400 Ft
029	Disciples 2	P	400 Ft	063	Metal gear Solid 2	P,2,X	500 Ft	204	Shining Soul 2 TT	A	300 Ft	150	Worms 3D tippek	P,2,X,G	300 Ft
229	Doom 3 GU	P	600 Ft	169	Metal Gear S.: The Twin Snakes	G	600 Ft	216	Shrek 2 TT	P,2,X,G	300 Ft	147	X2: The Threat tippek	P	300 Ft
224	Driv3r	2,X	600 Ft	176	Metroid: Zero Mission TT	A	300 Ft	178	Silent Hill 2	P,2,X	500 Ft	171	X-Files: Resist or Serve	2	600 Ft
030	Dungeon Siege	P	400 Ft	064	Might & Magic IX [2 részben]	P	500 Ft	097	Silent Hill 3	P,2	500 Ft	125	XIII	P,2,X,G	500 Ft
031	Emperor: Battle for Dune	P	300 Ft	160	Mission I.: Operation Surma	2,X,G	600 Ft	238	Silent Hill 4	P, 2, X	600 Ft	126	Z: Steel Soldiers	P	300 Ft
032	Empire Earth [4 részben]	P	600 Ft	177	MoHA: Spearhead	P	500 Ft	098	Sim City 4	P	500 Ft	127	Zanzarah	P	400 Ft
033	Enclave [2 részben]	P	500 Ft												

ÚJ VÉGIGJÁTSZÁSOK:

293	Alexander	P	600 Ft	254	Half-Life 2	P	800 Ft	255	Prince of Persia: W. Within	P,2,X,G	600 Ft	261	The LOTR: The Battle for ME.	P	600 Ft
266	Axis & Allies TT	P	300 Ft	264	L. S. Larry: M. Cum Laude TT	P, 2, X	300 Ft	265	RollerCoaster Tycoon 3 TT	P	300 Ft	260	The Moment of Silence	P	600 Ft
256	Call of Duty: United Offensive	P	600 Ft	255	M. of Honor: Pacific Assault	P	600 Ft	262	Rome: Total War	P	600 Ft	295	The Settlers: Heritage of Kings	P	800 Ft
297	CSI: Miami	P	800 Ft	257	Myst IV: Revelation	P	600 Ft	292	Sid Meier's Pirates! GU	P, X	800 Ft	263	Tribes: Vengeance	P	600 Ft
300	FlatOut GU	P, 2, X	400 Ft	258	NFS Underground 2	P	600 Ft	296	SW: KOTOR II - The Sith Lords	P	600 Ft	291	Vampire: The Masquerade	P	600 Ft
294	GTR GU	P	600 Ft	295	Painkiller: Battle out of Hell	P	600 Ft	298	The Chronicles of Riddick	P, X	600 Ft	275	Worms Forts: Under Siege	P, 2, X	300 Ft

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **G**: Gamecube. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

ÍGY RENDELJ:

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon:

A postákon kérhető „Belföldi pénzes-utalványon" fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét. A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.

A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák.

A postautalványokat a következő címre kell küldeni:

CD GAMES 1325 Budapest Pf.: 214

A szolgáltatásról bővebben a **379-7989**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a **www.vegigjatszas.hu** címen található meg.

INFO EA CANADA | ELECTRONIC ARTS | WWW.EAGAMES.COM/OFFICIAL/NFS/MOSTWANTED/ | MEGJELENÉS: 2005. NOVEMBER 24.

NEED FOR SPEED MOST WANTED

A régi pályáját az utóbbi két évben sikeresen visszanyerő, a világ egyik legismertebb arcade autóversenyes játéka a Need For Speed, az Electronic Arts kanadai fejlesztőinek köszönhetően hamarosan újabb taggal bővül: a Most Wanted alcímen megjelenő 2005-ös játék a széria 9. epizódja lesz. Az NFSMW több szempontból is el fog térni az Underground 1-2-ből ismertektől. Úgy véljük, jól is van ez így, hiszen mindig szükség van egy kis változatosságra ahhoz, hogy egy széria ne váljon unalmassá, gépiessé. A következőkben megkísérlem bemutatni nektek a játék főbb újításait.

Látvány

A szokásos minőségi hangulatkeltő kisfilm a 9. rész elejéről sem fog elmaradni; a játék bevezető képkockáin egy utcai verseny finisét láthatjátok majd, ahol természetes feltűnnek a Most Wanted állandó főszereplői is, a rendőrök. A játék menüje minden kétséget kizáróan a széria eddigi legszebb megoldása lesz, a menüpontok közötti váltásokat kísérő gyors képi animációk dinamikájukkal már önmagukban minden felhasználónak garantálják a felpörgetett hangulatot. Az igazi ámulatot azonban

Forgalmi akadály a József körúton.

mégsem a jól eltalált menü fogja nagy valószínűséggel kiérdemelni, hanem az in-game látvány, különösen az első néhány száz méter megtétele. A játék alkalmazott grafikája ugyanis minden várakozáson túltesz. A kanadai programozók nagy dobása e téren a dinamikus napszak és időjárás alapértelmezett használata lesz. A szitebbre állítaná egyik pillanatról a másikra. Újabb 10%-os sötétedés már azt jelzi, eső közeleg, mely kisvártatva el is fog eredni, csúszóssá változtatva néhány másodperc alatt az aszfaltot. A „nyári zápor" amilyen gyorsan jön, olyan gyorsan távozik; a helyébe lépő napsütés fokozatosan párologtatja el a vizet az úttestről, melyet a mulációt leginkább az Xpand Rally-ban alkalmazottra fog hasonlítani, azzal, hogy annál jóval karakteresebb és dinamikusabb a megvalósítás. Például egy háromsávos autópályán még tűző napsütés lesz, de lekanyarodva róla egy erdők között vezető autóútra már „besötétedik", ez képileg olyan hatást kelt, mintha valaki a gammát 20%-kal sötétletlenszerűen megjelenő kisebb-nagyobb párafelhők jeleznek. E hatásmechanizmus „gyöngyszeme" talán az, amikor a játékban éppen egy alagútban fogtok száguldani annak kijárata felé - a kijáratánál egy pillanatra ugyanis mindenki vakon fog vezetni, a leginkább a szembevakuzásra hasonlító fényhatás miatt, melyet a készítők szinte minden ilyen szituációhoz hozzárendeltek. Az időjáráson túllépve el kell mondanom, hogy bizony a Most Wanted autói, a széria hagyományai szerint ezúttal is szépek, mondhatni kívánatosak lesznek. A sportkocsik ezúttal is valódi márkák modelljei, csillognak, villognak az elvártak szerint. Még egy jó hír az autók kapcsán; az MW-ben lesz motorháztetős belső nézet is (műszerfalas azonban továbbra sem 9).

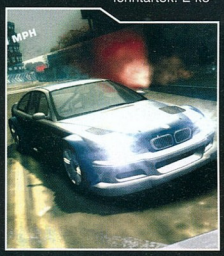
Forgalom és utcabútorok

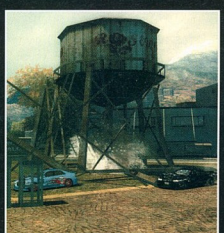
A széria egyik legismertebb ismérve más, hasonló játékokkal szemben (gondoljatok csak például a Juiced-ra), hogy az NFS versenyek alatt soha nem halnak ki az utcák, a játékot mindig élő, pezsgő közúti forgalom kíséri. E téren a fejlesztés a forgalom „szereplőinek" gyarapítása. A MW-ben már nem csak személyautók, hanem egyéb teher- és nehézjárművek is feltűnnek az utakon. Erre jó példa a különböző vontatmányú kamionok szerepeltetése lesz, melyek közül kiemelkedik a farönköket szállító típus, mely baleset esetén szétszórja szállítmányát az utakon. A teljességhez tartozik, hogy nem csak mi, játékosok fogunk ilyen eseményeket előidézni, hanem lesznek az AI által generált „véletlen" balesetek is, melynek mélységét érzékeltetve gondoljatok csak bele ab-

ba, mivel jár, ha egy szállítmány farönk „pihen" az úton miközben éppen menekülnénk a rendőrök elől. Az MW utcabútor-készlete minden eddigi epizódot fölöz: az utak szélén megszámlálhatatlan, lámpaoszlop, korlát, tűzcsap, buszmegálló pavilon, helyzetlámpa, forgalomelterelő tábla, vizeshordó, pad, kerti asztal székekkel, stb., lesz. Természetesen a felsoroltak mindegyike törhető, a tesztverzióban nem is a kidöntésük, hanem az útra kerülésük okozott igazi nehézséget, lassítva és korrekcióra késztetve játék közben. E sokszínűség és bőség véleményem szerint igen jót fog tenni a játék hitelének, elővé, valóságosabbá teszi az utcai versenyeket.

Rendőrök

A 9. NFS legnagyobb dobása a rendőrök szerepeltetése, ami tulajdonképpen nem új a nap alatt a széria történetében, hiszen a Hot Pursuit 1-2-ben már voltak rendfenntartók. E kö-





rülményt hangsúlyozzák a készítők is, azzal, hogy a rendőrök azért kerülnek be az új részbe, mert jelenlétüket a játékosok többsége (jogosan) hiányolta az Underground részekből. A játék azonban nem csak egyszerűen visszahozza a rendőröket a NFS világába, hanem főszereplővé is teszi őket, ami gyakorlatban annyit tesz, hogy szinte nem is lesz olyan verseny, ahol fel ne tűnnének a villogó lámpás autók valamilyen formában. Sőt, az MW kampányjátékában a már klasszikus utcai versenyek mellett számos rendőrös (8 féle, szám szerint 68) feladatot is teljesítenünk kell majd, melyekben különböző szempontok alapján a feladatunk meglógni az üldöző rendfenntartók elől. A Hot Pursuitból ismertekhez képest több változást fogtok majd tapasztalni; például az MW-ben, nem lesznek tüzes hordókat dobáló rendőrhelikopterek, ez annak idején a HP2-ben is túlkapásnak bizonyult. Ami maradni fog, az a leszorítós taktika (a 4-5 rendőr kocsis üldözés szokványos lesz), és az ütelzáró kordon, mely ezúttal annyira professzionális lesz, hogy gyakorlatilag védhetetlen. Pontosabban: valós időben biztos elfogással jár. De. Gondoltátok volna, hogy az NFS 9. részében lesz Bullet Time (a Max Payne 1. részében elsőként alkalmazott képesség, melynek lényege, hogy miközben, a játékos irányította karakter valós időben mozog, környezete adott időre nagy mértékben lelassul) effekt? Nos, a magam részéről jó ideig én sem tudtam (fedeztem fel) a jelenlétét a játékban, bosszankodtam is eleget amiatt, hogy mindig elkapnak a rendőrök a kordonoknál. A képesség neve: Speed Breaker, és a jobb Ctrl billentyűn lesz alapkiosztásban. Az időlassítás használatával már jó eséllyel áttörhető lesz minden rendőrautókból álló bariká; lesz idő ugyan is felfedezni a kordonban azt az egyetlen rést, ahol nagy eséllyel áttörhetünk. A képesség bevezetése nagy újítása lesz az MW-nek, de kapaszkodjatok meg, ez még nem minden. A másik hasonlóan forradalmi újítás a játékban a szétromlható építmények bevezetése; valami hasonlóra gondoljatok, mint a Flat Out esetében. A játékban lemortizálhattok majd például víztornyokat, benzinkutakat és gumijavító műhelyeket (az építmények összedőlését külön mozi fogja kísérni). A rombolás célja, hogy az üldöző rendőröket lassítsuk, vagy kiiktassuk; kis szerencsével a rendőrkocsik a törmelékek alá fognak szorulni, az üldözésünk egy ideig megszűnik.

Feketelista (Blacklist 15)

Az MW kampányjátéka új szisztéma szerint kerül felépítésre; a célotok az lesz a 9. részben, hogy a város összes nagymenő utcai bajnokát leversenyezzétek. Szám szerint 15 arc ellen kell megküzdenetek, oly módon, hogy a legyőzöttek helyét mindig elfoglaljátok a titkos versenylistán (Blacklist 15). A kihívásokat azonban csak akkor kezdeményezhettek, ha sikereket értek el különböző utcai versenyeken, továbbá teljesítetek adott számú ügyességi feladatot (Milestones), és túléltek adott számú, speciális, rendőrök elleni küldetést (Bounty). A versenyek pénzdíjasok lesznek, és korlátlanul ismételhetők, erre, főleg a játék elején szükségetek is lesz, hiszen az Undergroundból ismert folyamatos optikai- és motortuning, ezúttal is elmaradhatatlan kelléke lesz a kampánymódnak. Ha legyőztök valakit a listáról, megnyeritek az ellenfél kocsiját is, gazdagítva ezzel garázsotokat. A fejlesztésen kívül érdemes pénzt tartalékolni a rendőrökre is, ha elkapnak, bizony bírságolni is fognak bennünket…

9. NFS

Összességében a széria 9. része igazán jó mókának ígérkezik, hozni fogja a játékosok többsége által elvárt minőséget, amellett, hogy számos újítással lesz felvértezve. Aki szerette az előző NFS játékokat, szeretni fogja a Most Wantedet is. Az alkalmazás a karácsonyi bevásárlás egyik biztos befutója lesz, azt fogjuk kapni a pénzünkért, amire számítunk.

C5
c5@pc.games.hu

MOST WANTED AUTÓK

Nem több, nem kevesebb, mint 32 utcai sportautó fog szerepelni a 9. NFS játékban. Az előző résszel összehasonlítva az autókat a jubileumi rész komoly típusfrissítésen megy keresztül, hiszen a 2004-ben kiadott Underground2-ből ismert autóknak csak a 42%-a került be az új epizódba.
A gyártókat vizsgálva láthatjátok, hogy erősödni fog az európai székhelyű cégek jelenléte; új belépőként 6 cég is bekerül autóival az öreg kontinensről: Aston Martin, Fiat, Lamborghini, Mercedes, Porsche, Renault, Vauxhall.
A „kimaradók" zöme japán gyártó lesz, kevesebb típussal szerepel az NFSMW-ben a Toyota és a Mazda, és teljesen hiányozni fognak a Honda és Nissan autói, mely utóbbiért, a Skyline kapcsán a magam részéről ezúton is panasszal élek az EA felé.

A kocsik:
Aston Martin DB 9, Audi A3 3.2 quattro, Audi A4 3.2 quattro, Audi TT 3.2 quattro, Chevrolet Cobalt SS, Chevrolet Corvette C6, Dodge Viper SRT 10, Fiat Punto, Ford GT, Ford Mustang GT, Infiniti CTS, Lamborghini Gallardo, Lamborghini Murciélago, Lexus iS300, Lotus Elise, Mazda RX-7, Mazda RX-8, Mercedes CLK 500, Mercedes SL 500, Mercedes SLR McLaren, Mitsubishi Eclipse, Mitsubishi Lancer EVO VIII, Pontiac GTO, Porsche 911 Carrera S, Porsche 911 Turbo S, Porsche Carrera GT, Porsche Cayman S, Renault Clio V6, Subaru WRX STI, Toyota Supra, Vauxhall Monaro VXR, Volkswagen Golf GTI

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: P III 700 Mhz CPU, 256 MB RAM, 3,5 GB HDD, 32 MB VGA, DirectX 9c
MIBEN LESZ MÁS: Mindenhol nyüzsögni fognak a rendőrök.

DVD: Demó, Video, Háttér, Tapéta, Trainer Patch

+ NFS száguldás
+ Rendőrös mókák
− Nincs Nissan Skyline

BÉTATESZT
90%

INFO BLACK HOLE GAMES | NAMCO | - | 2006. Q4

WARHAMMER: MARK OF CHAOS

Szócsövünk végére ezúttal személyesen a Mark Of Chaos fejlesztését felügyelő, speciálisan kiképzett, taktikai bevetéseket leküzdő Namco producer került!

PC.G: *Melyik öt jellemzővel tudná a legjobban bemutatni a Mark Of Chaos-t?*
Namco: - Hatalmas seregek, amelyek a méreteiken kívül a kidolgozottságukban is páratlanok
A játékos gigászi méretű csapatokat vezényelhet a harcmezőre, mindezt úgy, hogy messziről nézve, és maximálisan ráközelítve is ugyanolyan jól néznek ki az egységeink. Mindegyik modellt úgy faragták ki a poligonokból, hogy kényeztesse szemünket minden távolságról.

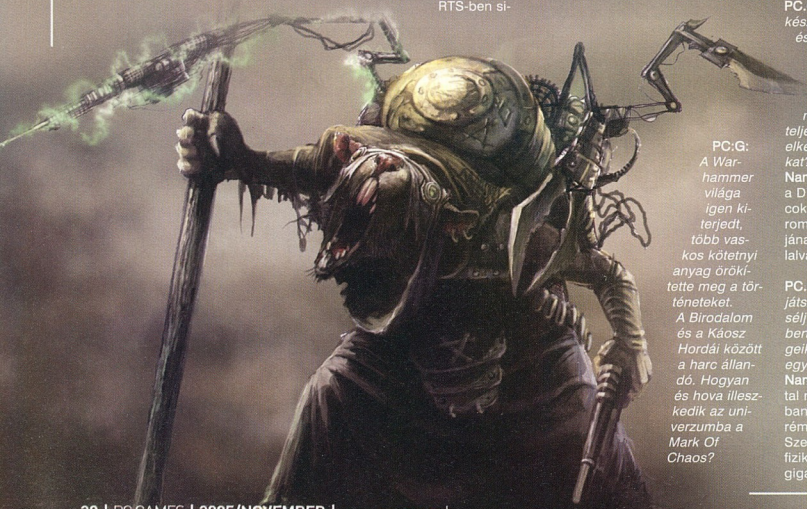
- **Középpontban a harc**
A Mark Of Chaos inkább az összecsapásokra koncentrál, mintsem a bázisszépítgetésre. Ez nem azt jelenti, hogy nem kell majd építeni, kutatni, vagy egységeket fejleszteni. Ezek a dolgok egy úgynevezett Taktikai Térképre lettek száműzve. A csatatéren a legfontosabb a hadsereged megfelelő vezénylése.

- **Hősök, Lordok, Bajnokok**
A Warhammer: Mark Of Chaos-ban többszintű, különleges képességekkel rendelkező egységeink lehetnek: ezek a Lordok, Bajnokok és Hősök kategóriájába kerültek. Mindegyiknek megvan a maga előnye, és bevethetőségi területe. Míg a hősöket hozzácsaphatjuk egy-egy századhoz (így azoknak speciális bónuszokat adnak), addig a Bajnokok kihívhatják az ellenség bajnokait párbajra, speciális fegyvereket és páncélokat használhatnak, valamint meglovagolhatják a szörnyeket is!

- **Testreszabhatóság**
Ebben a Warhammer stratégiában a játékos teljesen a saját szájízére szabhatja a hadseregét. Lecserélheti a bakák testrészeit, különféle fegyvereket, és páncélzatot vethetnek be, valamint az egységekre bontott seregnek különböző lobogókat rajzolhatnak.

- **Dinamikus szingli játékmód**
Amíg a legtöbb RTS-ben sima, sztorival átszőtt egyjátékos mód feszeng, addig a Mark Of Chaos-ban eddig még soha nem látott rugalmasság és újrajátszhatósági érték domborít ebben a játékmódban. A történet mindegyik fejezetében a játékos olyan döntéseket hoz, melyek direkt módon befolyásolják úgy a hadseregét, mint a játék végkifejletét.

Megvédjük a répaföldünket minden áron!



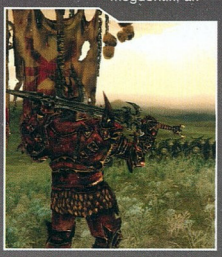
PC:G: *A Warhammer világa igen kiterjedt, több vaskos kötetnyi anyag örökítette meg a történeteket. A Birodalom és a Káosz Hordái között a harc állandó. Hogyan és hova illeszkedik az univerzumba a Mark Of Chaos?*

Namco: A játék története az Óvilágban zajlik, kerek egy évvel a hatalmas pusztítást hozó Káosz elleni Nagy Háború után. Harcolni fogunk a Birodalom, Kislev és a törpék földjén is, de a két akciódús szingli kampány során lehetőségünk nyílik majd felfedezni a Káosz földjének északi tartományait is.

PC.G: *Láttuk a Digic Pictures által készített csúcsminőségű teasert, és lenyűgözött minket mind a hangulata, mind a látványvilága. Mivel már az Exigóban is fantasztikus teljesítményt nyújtottak, ezért remegő hangon megkérdezem: a teljes játékhoz is ez a cég fogja elkészíteni az átvezető animációkat?*
Namco: Aggodalomra semmi ok: a Digic Pictures-nél dolgozó srácok éppen a Mark Of Chaos három perc hosszúságú intró mozijának elkészítésével vannak elfoglalva!

PC.G: *A Mark Of Chaos-ban négy játszható hadsereget kapunk. Mesélj nekünk ezekről kicsit bővebben. Mik a gyengeségeik, erősségeik? Hogyan dolgoztátok ki az egyensúlyt?*
Namco: A Birodalom emberek által népesül be, akik állandó harcban állnak a Káosz követőivel és rémisztő démonaival. Szemtől szemben feltűnhet, hogy fizikailag gyengék, és még csak gigászi szörnyetegeket sem vet-

hetnek be a harcmezőn, de jó szervezettségük, és magas technikai fejlettségük kárpótolhat minket. Elvégre ki más tudná kezelni a hatalmas ágyúkat, vagy éppen a pokoli pusztítást hozó óriáspárittyákat. A varázslóik ugyan nem olyan erősek, mint a High Elf mágusok, azonban igen hasznosnak bizonyulnak a csatamezőn.
A High Elfek egy ősi faj fennmaradt képviselői. Ulthuanban élnek, amely egy sziget messzimesszi az Óvilágtól. Hosszú évszázadok óta háborúban állnak ősi ellenségeikkel a Druchiikkal, de tudják, hogy ha a Birodalmat megdöntik, akkor a Káosz felperzseli az egész ismert világot. Ezért küldték csapataikat az Óvilágba, az emberek segítségére. A High Elfek sima mozgású, tökéletes formációkban közlekedő lények, akik a legerősebb mágiahasználó varázslókat tudhatják magukénak.



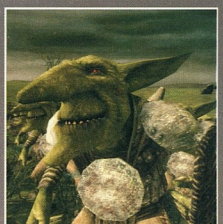
A Káosz követői a nomád törzsek a messzi északról, ahol a Sötét Istenek delejes ereje minden élőlény testét és lelkét a végletekig kínozza. A törzsek legfélelmetesebb harcosai végeláthatatlan seregeket vezetnek a Birodalom gyenge emberei, valamint a többi délen található föld ellen. Ezek a csapatok gyakran olyan borzasztó dolgok kíséretében járnak-kelnek, amelyek mellett a démonok vasárnapi matinészereplőknek tűnnek. A Káosz irányítása alá a legkeményebb harcosok, a legerősebb démonok, valamint sötét uraik varázserejével felvértezett Bajnokok tartoznak.
A Skavenek patkányszerű lények, akik a sötét földalatti barlangrendszereket lakják. Olyan rengetegen vannak, hogy akár az egész ismert világot az igájuk alá hajthatnák, ha egyesítenék erőiket.
A legtöbb egység átlagos képességű lenne önmagában, ám mivel rengetegen vannak, ez ad nekik egy bizonyos morális tuningot, amitől bizony nagyon felbátorodnak. A Skaven seregek vezetői a Szürke Látnokok, akik olyan varázslók, akik már-már próféta státuszban léteznek a többiek szeme előtt. Ez a faj mágiájának és fegyverzetének fejlesztésére, megerősítésére egy bizonyos warpstone nevű föld alatt fellelhető anyagot talált. Ennek különböző mutagén hatásait saját magukon tesztelték, így hatalmas patkány-ogrék, és hasonló szörnyetegek jöttek létre.

PC.G: *A szingli játékmód történetét mind a négy sereg szemszögéből végigjátszhatjuk, vagy leszűkül a kör a Birodalom és a Káosz Hordái nézőpontjára?*
Namco: A Mark Of Chaos-ban két darab egyjátékos kampány foglal helyet. Az elsőt a Birodalom szemszögéből játszhatjuk végig, de természetesen a High Elf-ek segítségét is igénybe vesszük majd a sztori során. A második nézőpont természetesen a Káosz Hordájáé, akiknek a Skaven seregek aktívan segítenek majd.

Gyorsan fejezzük be a csatát, mert eső lesz és új a páncélom!

A változatosság megőrzésének érdekében a küldetések során irányíthatunk majd különböző fajhoz tartozó karaktereket is, de csak „vendégszereplő" szinten.

PC.G: *Mik a legfontosabb tudnivalók a Lordok, Bajnokok és Hősök rendszeréről? Hogyan illeszkedik ez a játék sodrásába?*
Namco: Ezeknek a különleges egységeknek különböző erősségeik, speciális képességeik lesznek. Néhányan közülük csak mezei katonák voltak, akik kiváló teljesítményükért előléptetést kaptak, így magasabb rangban folytathatják a küzdelmet. De lesznek egyedi karakterek is, akik a történet szempontjából nagy fontossággal bírnak, így képességeik szinte már emberfelettiek. A Bajnokok a speciális fegyverzet és páncélzat, valamint a párbajlehetőség mellett még szintet is lépnek, így nem árt, ha nagyon vigyázunk rájuk.



PC.G: *A látványvilág lenyűgöző. A kontúrok, a részletesség, és az összhatás is szuper. Az engine az Exigo alapjaira építkezett, vagy egy teljesen új motort írtak a játékhoz a Black Hole-os srácok?*
Namco: A Mark Of Chaos engine-je egy teljesen új játékmotor, amely kifejezetten arra lett tervezve, hogy képes legyen megjeleníteni több száz különböző modellt madártávlatból, de úgy, hogy akár egyetlen egységre ráközelítve is olyan részletes képet kapjunk, mintha csak arról a karakterről szólna a játék.

Mindezek mellé beépítésre került egy komplex fizikai motor is, ami a robbanásokat, valamint az épületek összedőlését, és ehhez hasonló dolgokat számol maximális élethűséggel.

PC.G: *Az a hír járja, hogy a Mark Of Chaos-ban nem a megszokott módon zajlik majd a nyersanyag gyűjtögetése. Tudnál mesélni az új erőforrás-menedzsment rendszerről, és a működési elvről?*
Namco: A Mark Of Chaos a harcról szól, így nem lesznek munkások, aki aranyat bányásznak, vagy gabonát gyűjtenek. Ehelyett a játékos minden egyes uralma alá hajtott régió után komoly anyagi juttatásokat kap jutalmul. Lesz egy főváros, amely minden további küldetésnek a kiindulópontját képezi majd, így a menedzsment legnagyobb része nem ütközet közben, hanem egy Taktikai Térképen megy majd végbe. Nem építhetünk kovácsműhelyt, miközben ostromolják a fővárost! Meg kell védeni a városfalakat a hadsereggel!
Ez persze nem azt jelenti, hogy nem lesz semmi építkezés, vagy fejlesztés az ütközetek közben. A harcmezőn olyan épületeket húzhatunk fel, amelyek az aktuális céljainkat szolgálják: előretolt táborok az erősítés miatt, vagy tornyok a védekezés végett.

PC.G: *Minden stratégiai játéknál létfontosságú a multiplayer rész. A fejlesztés eme szakaszában mit tudsz mondani a többjátékos módról?*
Namco: A már megszokott multiplayer módok mellett rengeteg vadonatúj játékmód tarkítja majd a többjátékos részt, azonban ezekről még túl korai bármit is mondani.

PC.G: *Köszönjük az interjút. Már alig várjuk, hogy ráthessük a kezünket a Black Hole Games csodásnak ígérkező Warhammer játékára.*

Dante
dante@pc.games.hu

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Az egységek teljesen testre szabhatóak.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

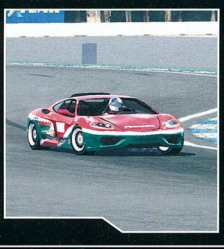
- Harcorientált
- Részletes grafika
- Enyhe RPG-s beütés

TOCA RACE DRIVER 3

Úgy látszik, volt még egy réteg bőr, amit a Codemasters érdemesnek talált lehúzni a Race Driver-ről. Hogy ez nem bizonyul-e túl vékonynak, az majd 2006 elején fog kiderülni, addig megismerkedhetünk a várható élmények részleteivel. Egy biztos: aki eddig hű rajongó volt, az most sem fog csalódni."

A menürendszer a PC-s közönség számára talán itt is túl „konzolos" lesz, jómagam is el tudnék képzelni sokkal könnyebben kezelhető és átgondoltabb felépítést, illetve működést. Egyjátékos módon kívül játszhatunk osztott képernyőn vagy hálózatban is, a grafikai beállítások nagy részét pedig még a játék elindítása előtt egy külső setup programban módosíthatjuk.
Grafikailag, mint már említettem, ne számítsunk semmi újra. A már bevált megoldások természetesen itt is kiszolgálják a közönség ízlését, de semmi lélegzetelállító újítás nem szerepel a játékban. Az autók még mindig gyönyörűek, a füst-, szikra-, tűzeffektek hatásosak, a fények pedig valóságosak. A méretarányokkal sincs baj, itt már egy pillanatig sem tűnnek túl szűknek az utak, vagy túl nagynak az autók. A hangok majdnem tökéletesek, mindenképpen díjat érdemelnek. Nem csak a motorhangok, illetve az ütközések reccsenései, hanem még a gumik súrlódása, és a mellettünk elsuhanó nagyobb objektumok által okozott „huss" effektek is nagyban emelik az élményt és a játék színvonalát. Egyetlen negatívum ezzel kapcsolatban az ismétlődés. Egy komolyabb karambolban ugyanazokat a töréshangokat halljuk egymás után, ami sajnos kicsit lerontja az összhatást.
Ami a versenykategóriákat illeti, összesen 35-féle stílusban próbálkozhatunk, az oldtimer sportkocsik összecsapásától kezdve az oválpályás CART versenyekig. Természetesen a rally és a touring kategória is terítéken van rengeteg egyéb manapság népszerű és izgalmas versenysorozat mellett, akárcsak az előző verziókban.
Mivel ennyiféle fizikát, külső körülményt egy programba zsúfolni a technika mai állása szerint lehetetlen, nem szabad meglepődnünk, ha azt tapasztaljuk, hogy egyes versenyosztályokban valóságosabb, máshol inkább furcsább a szimuláció rész. Ez egy kényszerű kompromisszum, amelyre szükség volt a játék sokszínűségének érdekében, és amit a rajongók az elmúlt évek alatt csendben el is fogadtak. Más választásuk úgysincs, mivel a Race Driver sorozat mindeddig egyedül képviseli ezt a különleges kategóriát.

Az autók továbbra is szépek. A pálya meg ugyanolyan unalmas.

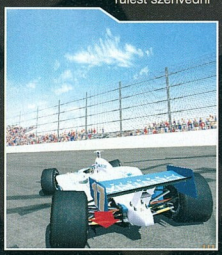


Valóban minden látható alkatrész, ami törhet, elmozdulhat stb., az törik és mozdul, leesik vagy meggyű-

CSAK EGY FELTÉTELEZÉS...

Mennyivel jobban járna mindenki, ha a Codemasters a Race Driver esetleges negyedik részét kicsit más felfogás szerint alkotná meg. Nem kéne rögtön 35 különböző irányba fejleszteni, elég lenne egy megfelelően komoly fizikai engine, és kezdésnek 4-5 versenysorozat, amit aztán a következő években folyamatos kiegészítőkkel bővíthetnének. Így mindenki csak azt venné meg, ami érdekli, és nem kellene amiatt bosszankodnia, hogy a többi stílus miatt az ő kedvence sem lett elég játszható. Sok más játéknál nagyon jól bevált ez a módszer, nem látom semmi akadályát itt sem. De ez sajnos nem rajtam múlik, a Codemasters útjai pedig kifürkészhetetlenek.

rődik. A gumik valósághűen kopnak, sérülnek és ha úgy adódik, el is durrannak (megjegyzem, a nullára koptatott gumi gyakorlatilag semmivé robban, amit kicsit túlzásnak érzek, talán nem alaptalanul). Persze ilyenkor még mindig gurulhatunk felnin, ami nyilván egészen máshogy viselkedik, vagyis a program tényleg mindent figyelembe vesz. Ezzel együtt a törésmodell, illetve a különböző sérülések következményei nem győztek meg száz százalékosan. Far- vagy középmotoros autó képes komoly motorsérülést szenvedni



egy orral történő koccanástól, miközben a nyilvánvalóan nem túl kemény külső elemek épp csak meggyűródnek - ez sajnos nem elég realisztikus, sőt adott esetben kimondottan dühítő.

V8 AUSZTRÁL MÓDRA

Kétségtelen, hogy az ausztrál „V8 Supercars" bajnokságról mi európaiak nem sokat tudunk, és még enynyit sem tudnánk, ha nem lenne a Race Driver sorozat, amely egyértelműen kiemelten kezeli ezt a versenysorozatot. A 600 lóerőnél is erősebbre hangolt Fordok és Holdenek küzdelme nagyon népszerű a szigetországban. Aki szeretne erről többet megtudni, látogasson el a sportág hivatalos weboldalára a *www.v8supercar.com* címen. Itt mindent megtudhat a sportról, az autókról és a versenyzőkről.

A fizikai motor mellett szól az a tény, hogy a komolyabb, erősebb, vagy éppen a még technikailag nem az úrkorszakot idéző autókat nem is érdemes megpróbálni billentyűzetről irányítani, vagyis annyira azért fejlett, hogy kormánnyal vagy egyéb analóg kontrollerrel tudjunk csak játszani. Persze a turpisságok leginkább visszajátszásnál tűnnek elő, amikor is szembesülhetünk a már ismerős ténnyel: az autók nem gurulnak, hanem lébegnek, siklanak a nem létező talaj fölött, és csak optikailag érnek hozzá, valójában pedig valami egészen más, nem evilági fizikai törvények vezérlik mozgásukat (melyek azonban messziről nézve eléggé hasonlítanak az általunk ismert törvényekre).

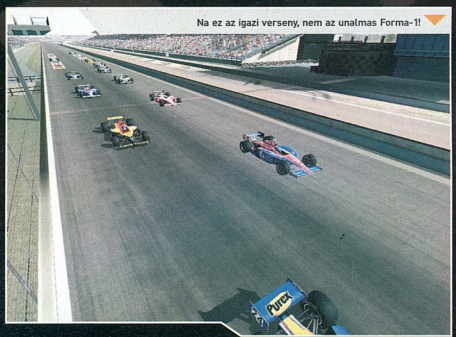
A mesterséges intelligencia által irányított autók is képesek megdöbbentő manőverekre, pl. tetszés szerinti hosszúságú fékúton lelassítani, vagy akár bármilyen fokozatban, bármilyen sebességnél spontán módon kellő sebességre gyorsítani. Ez talán az egyik legnagyobb probléma, amellyel a kipróbálás során szembesültem, ugyanis ezáltal szinte lehetetlen elkerülni a bajt egy kiélezett versenyen, mert ellenfeleink nem ismerik a „ritmus" fogalmát és a pálya bármelyik pontján tetszőleges tempóra váltanak, miközben mi sikoltozva tapossuk a féket, és előre látjuk, hogy ez a manőver bizony ember számára kivitelezhetetlen. Eleve nem túl könnyű úgy versenyezni, hogy nem azonosak (de még csak nem is hasonlóak) a féktávolságok játékos és AI pilóta között adott ponton, és ezen sok apróság csak ront, például bizonyos kategóriákban a mesterséges intelligencia indokolatlanul alacsony kanyarsebessége.

Maga a mesterséges intelligencia nem is lenne rossz, mivel egész emberi módon hibázik, elfékezi magát, túl nagy gázt adva kifarol, vagy „elbambul", és nekihajt az előtte haladónak. Ezek az incidensek felvidítják a hangulatot, és izgalmassá teszik a versenyeket.

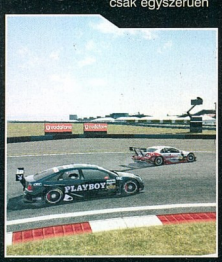
Beengednél végre a külső sávba, te majom?

Összességében az alcímre utalnék vissza: jóból is megárt a sok. Gyanítom, hogy ha a konzolos verzió miatt nem lenne rá szükség, ez a harmadik epizód PC-n legfeljebb kiegészítő formájában látna napvilágot, hiszen önmagában véve csak a második rész keményen átkozmetikázott változata.

FREAK
freak@pc.games.hu



Na ez az igazi verseny, nem az unalmas Forma-1!



VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Win XP, 1.5GHz, GF3, 512MB RAM, DX9, 2GB HDD
MIBEN LESZ MÁS: Ennyi versenykategória a sorozat első része óta nincs egyetlen másik játékban sem.

DVD: Demo, Video, Háttér Képmutató, Trainer, Patch

+ Sokszínűség
+ Hangok, multiplayer
− Semmi újítás

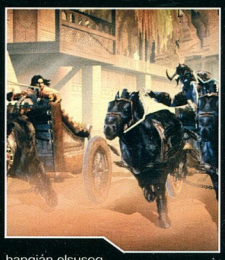
BÉTATESZT
??%

PRINCE OF PERSIA
THE TWO THRONES™

A név önmagáért beszél, hiszen talán nincs is olyan jobb érzésű játékos, aki legalább az egyik résszel ne nyomult volna. A sorozat gyökerei egészen 1989-ig nyúlnak vissza, mikor is megjelent az első rész - és hatalmas hisztériát váltott ki az akkori játékosok körében. A csodálatosan animált mozgások mindenkit lebilincseltek, a remekül megtervezett pályák nem hagyták szabadulni az embert, az akciódús játékmenet pedig egész egyszerűen mindenkit odaláncolt a jó öreg EGA monitorok elé. A történet szerint Jaffar elrabolta a Herceg kedvesét, a játékosnak pedig mindössze egyetlen órája volt rá, hogy kiszabadítsa szivszerelmét. Természetesen ez be is következett, minek következtében 100 országra szóló lakodalom jött - volna. De 1991-ben a gonosz Jaffar ismét elraboltatta az ifjú arát, méghozzá különböző, előre megfontolt aljas szándékokkal - természetesen a Herceg (van egyáltalán neki rendes neve?:) ismét oldalára csapta kardját, hogy halomra ölje az útjába állókat és kiszabadítsa mennyasszonyát. Hál' istennek ez ismét sikerült, így végre megtarthatták a híres-neves lagzit - ez volt tehát a második rész története. Ezután jött ki a Prince of Persia 3D, mely nagyon kiforratlan játék volt, a technika még nem érett meg a teljes háromdimenziós játékok futtatására, így egy gyalázatos engine-nel megspékelt, középszerű akciójátékot kaptak a jobb sorsra érdemes rajongók. Ekkor döntött úgy az Ubisoft, hogy gatyába rázza a sorozatot. 2003-ban piacra dobta a Sands of Time címet viselő eposzt, melyben a Hercegnek sikerült egy világméretű katasztrófát kirobbantania azzal, hogy megpiszkálta az idő homokját. A játék hatalmasat kaszált, a rajongók nem tudtak hova lenni csodálkozásukban, hogy kedvenc sorozatuk ismét talpra állt, mi több, visszaült az őt megillető helyére: az akciójátékok trónjára, méghozzá olyan nagynevű elődöket megelőzve, mint a teljes Tomb Raider sorozat. 2004-ben jött a folytatás Warrior Within címmel, mely egy sokkal sötétebb, depresszióssabb hangulatot áraszító epizód volt; ez kissé megosztotta a rajongótábort: volt, akinek nagyon nem tetszett, volt, aki szerint ez volt az eddigi legjobb rész - bevallom, jómagam is ezek közé tartozom. Mivel tehát a sorozat sikere exponenciális emelkedést mutat - a 3D-ről gyorsan megfeledkezünk mindeközben -, jogosak a trilógiát lezáró rész felé támasztott rendkívül magas igények.

Halleluja Ubisoft!

A 2005/3-as PC.Games-ben olvashattatok már egy helyre kis ismertetőt Uniq kolléga billentyűzetéből, mikor is sikeresen meginterjúvolta a játék egyik atyaúristenét, Yannis Mallat urat. Igértek ott sok mindent: extramegahiperultrabrutál textúrákat, soha nem látott fényeffekteket, újraanimált karaktereket, kibővített mozgáskultúrát sok többi, satöbbi. Természetesen az öreg rókák csak bólogatnak minden hasonló frázis hallatán - elégedetten fejet hajtani pedig csak akkor fognak, mikor saját szemükkel látják az aktuális anyagot.... Hiába, no, ez már csak így megy. Ennek jegyében nem kicsit ugrottam a minap, mikor a tisztelt főszerkesztő úr felhívott, és lágy



hangján elsusogta a hírt: megérkezett a játszható verzió a játékból és hogy kíváncsi vagyok-e rá. Gondoltam semmit nem szabad elsietni, ezért mintegy 0,0032 másodpercnyi gondolkodás után megrészegülten harsogtam a telefonba: hova kell mennem a cuccért? Miért nem vagyok még ott? Alig egy óra múlva már mindkét könyökömig merülve turkáltam a várva várt játék belsőségeiben. Részletek a következő részben.

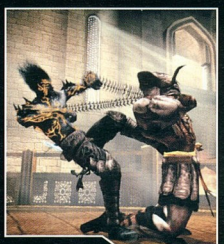
Következő rész

Amint azt már Uniq is elregélte nékünk, a történet igen szövevényes lesz - mint ahogy az eddigiekben is így volt. Miután a Herceg rendet rakott az Idő Szigetén, megindul szerelmével, Kaileenával - az Idő Úrnőjével - a jobbján haza, Babilonba, hogy mézesheteiket békében eltölthessék. Ám mikor megérkeznek, kénytelenek szembesülni a szörnyű ténnyel, miszerint az egész város lángokban áll, és mindenfelé csak szörnyű pusztítást és romlást látni. Mikor a Herceg elpusztította az idő homokját, repedést idézett elő - hogy egy Vissza a jövőbe klasszikussal éljek - a téridő kontinuumban és már kész is a baj: megszületett a hős sötét alteregója, aki természetesen minden baj forrása. Ennek tekintetében az igazi Herceget meghurcolják és minden bizonnyal véget is vetnének a Kaileenával folytatott románcának, mégpedig egy csinos kis kivégzés formájában, ám a nevezett nőegyed nem rest feláldozni magát érte: kiszabadítja újra az időhomokot, amivel egy kicsit még jobban meg lehet kavarni a levest, és a szövevényes sztori végére talán Happy Endet lehet végre kreálni. Persze nem ilyen egyszerű a dolog, hiszen a Herceg kénytelen konstatálni, hogy a homok őt is megfertőzte, és legbelsőbb félelmeit keltette valóra... Lassan-lassan elemészti őt a Sötét Herceg ereje...

A történet tehát igen megnyerően folytatódik, és annak ellenére, hogy rajongók ezrei panaszkodtak a készítőknek, miszerint a Warrior Within ugyan szép volt meg jó, de egyben egy kicsit túl sötét is, ez sem ígérkezik túlságosan könnyednek. Hogy megtalálják az ideális utat, kompromisszumos megoldást voltak kénytelenek kitalálni: a történet sötétségét megpróbálták kontrasztossá tenni az újszerű pályákkal, terekkel. Tudniillik az egész játék Babilon városában játszódik. A Sands of Time-hoz hasonló keleti motívumokkal teletúzdelt belső és külső tereket kapunk: hatalmas, jól megvilágított utcákat, piacokat és felhőkarcolónyi magasságú épületegyütteseket. Az egész miliőt a rengeteg apró tárggyal tették szemléletessé: mindenfelé falakra borított szőnyegeket látni, agyagkancsókat és egyéb hangulatfokozó egyedeket. Az előző résszel ellentétben - amely ugye a szigeten játszódott - itt egy teljes várost kapunk, méghozzá nem is akármilyet! Nagy szerephez jut majd a híres Bábel tornya, melyet a tetőkön ugrálva is megcsodálhatunk, de majd közelebbről is lesz alkalmunk bevizsgálni... Babilon gyönyörű város - volt. Amíg le nem rombolták.

Most minden ég, minden pezseg az ellenfelektől, mi pedig tetőről tetőre szökkenünk, hogy csendes vadászként leterítsünk mindenkit, aki az utunkba áll. Ezt a hangulatot, azt hiszem, tökéletesen sikerült megteremteniük, melyben nagy segítségükre voltak a Herceg új képességei, melyekről mindjárt szót is ejtünk: immár a falakról átlósan is elrugaszkodhatunk, így teljesen új helyekre juthatunk el. A bővített animációs fázisok nagyon veszélyesen néznek ki; ahogy hősünk forgatja szablyáit, az még gyilkosabb, mint az előző részben. Sokkal érdekesebb - és egyben játékmenetet is igen érzékenyen érintő - dolog azonban a Speed Kill: nem muszáj tehát mindenkit Rambó módjára lerohannunk, hanem lesből támadva, egyéb látványos mozgások közepette vethetünk véget nyomorúságos életüknek. A rendszer remekül működik és maximálisan interaktív - igazi újdonság, melyre csak heves fejbólogatásokkal válaszolhatunk. A falról elrugaszkodva is immár újabb performanszokat mutathatunk be, például mindkét szablyánkat kitartva pöröghetünk be az ellenfelek közé, jócskán megritkítva soraikat. Az eddig a „két fal között felgurálok" metódus úgy látszik, a múlt ködébe vész, hiszen Hercegünk már két lábát a falaknak nekivetve, Pókember módjára tud tetszőleges irányba közlekedni - az ellenfelek nem kis bánatára. Sőt, most már nem csak oszlopokra, de láncokra is képesek leszünk felmászni, melyekről szintén igen látványos - mintegy Mátrix-szerű - instant gyilkolásokat lesz módunk kivitelezni. Apropó láncok! Dark Prince-ről még nem is esett szó! Pedig egy ízben kipróbálható volt a demóban, és valami egészen elképesztően jó karakter: nemcsak bődületesen néz ki, ahogy testébe árkok vannak marva, melyek sejtelmes fényben világítanak, de rendkívül megnyerő tulajdonságokkal is rendelkezik: például hatalmas láncával ide-oda tud majd lengedezni a tereptárgyak között, amolyan mitikus Tarzan módjára. Persze ezt a csinos kis eszközt majd a gyilkolásban is beveti. A WW-ben játszható

Hajts, Ráró, ha most megállunk, ez a melák megesz vacsorára...



Homokrém mintájára Dark barátunk élereje is permanens csökkenést mutat, amit minél több ellen azonnali eliminálásával tudunk feljebb tornászni - amire szükségünk is lesz, egy pillanatra sincs megállás, az adrenalin zubog ereinkben, hiszen szinte érezzük, ahogy a homok utáni vágy kicserzi legfelső hámrétegünket, mi pedig csak kutatjuk az ellenfeleket, hogy nyomorult életünket másodpercekkel meghosszabbíthassuk. Fenomenális! Újdonságszámba megy majd a fogathajtás, melyet szintén kipróbáltunk, és annak ellenére, hogy a fizika mutat furcsaságokat - az egész hintót mintha egy dobozként kezelné az engine -, remek üdítő színfoltnak mutatkozik. Hajtunk ezerrel a gyönyörű utcákon, hatalmas piactereket hagyunk el, miközben kocsinkra ellenfelek próbálnak felmászni, mások pedig le akarnak szorítani, hogy aztán szilánkokra zúzzuk mind magunkat, mind guruló alkalmatosságunkat....

Észrevételek

Érdekes momentumként tarthatjuk számon, hogy Yannis úr a játék egyik nagy erősségének a mesterséges intelligenciát jelölte meg - melyet a demóval töltött idő nem bizonyított egyértelműen. Az ellenfeleknek elvileg bizonyos útvonalakon kellene közlekedniük, hogy kiszámíthassuk, illetőleg előre megtervezhessük brutális akcióinkat - ennek ellenére többnyire csak bambán álltak, így nem mindig mutatkozott esélyünk a meglepetésszerű támadásra. Néhány esetben csúnya grafikai bugokat is találtunk, mint például a „falba zuhanó ellenfél" tipikus esetét, de ezek még bizonyára változni fognak. Egy szó, mint száz, néhány kellemetlenség ellenére - melyeket biztos vagyok benne, hogy korrigálni fognak még - minden esélyünk meg van arra, hogy a sorozat legjobb tagját kapjuk, a méltó befejezést.

Callisto
callisto@pc.games.hu

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még mindig nem ismert
MIBEN LESZ MÁS: Teljesen újszerű játékmenetet szavatoló Speed Kill mellett még rengeteg extra lehetőség

DVD: Demo, Video, Háttér Képmutató, Trainer, Patch

+ Hatalmas világos terek
+ Sok új mozgás
+ Sötét Herceg, fogathajtás

BÉTATESZT
90%

HATALMAS ÜNNEPI VÁSÁR!

>>>>> CD GAMES régebbi számok: 100 Ft-tól

>>>>> PLAY ZONE régebbi számok: 200 Ft-tól

>>>>> PLAY ZONE dvd-s régebbi számok: 500 Ft-tól

>>>>> PC.GAMES cd-s régebbi számok: 100 Ft-tól

>>>>> PC.GAMES dvd-s régebbi számok: 200 Ft-tól

>>>>> Eredeti PC-s játékok 990 Ft-tól

>>>>> Eredeti PS2 játékok 1990 Ft-tól

RETRO BAZÁR

AMIGA, C64, SPECTRUM
ATARI, CPC... eredeti szoftverek
gépek és hardware kiegészítők.
SEGA és NINTENDO gépek.
MINDEN PÉNTEKEN!

SÁR - VÁSÁR - VÁSÁR

Eredeti játékok!
Nincs postaköltség!
Többszáz fajta újság!
Kitűnő karácsonyi ajándék!
Gyere és válogass kedved szerint!
Suli után itt a helyed!

CSAK ITT
GTA könyv
1800 FT!

VÁSÁR - VÁSÁR - VÁSÁR - VÁ

és még.....

pólók, poszterek
számítógépes játékok ereklyéi
extra kiadványok - gyűjtemények
CD és DVD dömping (újság nélkül)
retro PC-s és Amigás újságok 1992-től

helyszín: 1134 Budapest, Lehel út 12/a

időpont: 2005. nov.18-tól 2005. dec. 20-ig

hétfő-szerda-péntek 14-19h-ig
szombat 12-18h-ig
bronz, ezüst és arany vasárnap 12-18-ig

részletek, további információ a 06-1-379-79-89 számon....

F.E.A.R. 46

LEÍRÁSOK

43 ULTIMATE SPIDER-MAN - 82%

Pókember. Talán nincs is ember, aki ne ismerné ezt a nevet. A Stan Lee által megrajzolt karakter hatalmas karriert futott be, és vált az egyik legkedveltebb képregényhőssé. Természetesen kinőtte önnön kereteit, így már számítógépeink képernyőire is odatolakszik néha-néha. Legújabb eljövetelének alkalmából jól megnézzük, mit is tud uraság.

46 F.E.A.R. - 92%

A sokak által várt új Monolith játék, a FEAR tartva az előzetes határidőtervet, a világpremierrel egy időnkben érkezett meg a magyar játékboltok polcaira. A cikkünkben az alábbi sokakat foglalkoztató kérdésekre foguk válaszokat keresni: mi lett a végleges kód gépigénye? Tényleg olyan jó-e a játékmenet? Hogy teljesít a játék AI-ja? Milyenek a multiplayer térképek?

50 SERIOUS SAM II - 84%

Komoly Sámuel legújabb kalandja nem sokban tér el az első két etaptól. Ne érezzen senki csalódást emiatt, végül is azt kapjuk, amiért azokat is szerettük: gondolkodásmentes mészárlást, megállás nélkül. Persze csak azok, akik tényleg szerették. Másoknak unalmas, monoton, és a többi. Szerencsére nekik is van alternatíva (most például a FEAR). Agyakat kikapcsolni, ujjakat bejáratni, tűzgombra rátapadni, és adj nekik. De tényleg. Komolyan. Vagy inkább komolytalanul...

54 COLD WAR - 74%

Az újságíró számára fontos, hogy amiről ír, arról első kézből szerezzen tapasztalatokat, így minél hatásosabb cikk keveredhet ki az információhalmazból. Matt Carter is ezt az elvet követte, mikor rászánta magát, hogy a kényelmes Amerikából átruccan a zord Oroszországba. Természetesen nem lenne játék, ha már rögtön az első nap nem keverednénk valami bajba!

55 RAG DOLL KUNG FU - 80%

Csupán néhány stúdió, illetve maroknyi tervező zseni engedheti meg magának manapság, hogy igazán újító, eredeti játékkal rukkoljon elő. Általában az előbb felsorolt ismérvekkel rendelkező programok fejlesztése rengeteg időt, energiát, pénzt igényel, és ezek a befektetések sokszor egyáltalán nem térülnek meg. Ha egy fejlesztő mégis úgy gondolja, mindenképpen újítani szeretne, nem árt, ha felköti a nadrágját. Például egy karate övvel...

56 QUAKE IV - 81%

Az id úgy döntött, hogy most nem köti le a drága idejét a Quake negyedik részével, ezért a munkát kiadta régi jó ismerősének, és együttműködő partnerének, a Raven Software-nek. A friss látásmód elvileg jót tesz mindig, ám akkor kifejezetten kóros hatásai is lehetnek, ha inkább a régi szemszögéhez ragaszkodnak. Mit hozott a Quake 4? Lapozzatok az értékeléshez, és mindenre fény derül.

AKCIÓ KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- The Godfather — 2006/Q1 Electronic Arts
- Rainbow Six: Lockdown — 2006/Q1 Electronic Arts
- Commandos: Strike Force — 2006/Q1 Eidos/SCi
- El Matador — 2006/Q1 UbiSoft
- Darkstar One — 2006/Q1 Cenega
- Ghost Recon 3 — 2006/02 Ascaron
- Prey — 2006/02 UbiSoft
- Disney's Chicken Little — 2006/02 Take 2
- The Chronicles of Narnia — 2005/11 Disney Interactive
- SpongeBob SquarePants: LCP! — 2005/11 THQ
- GUN — 2005/11 Activision
- King Kong — 2006/11 UbiSoft
- Battlefield 2: Special Forces — 2005/11 EA
- The Matrix: Path of Neo — 2005/11 Electronic Arts
- Harry Potter and the Goblet of Fire — 2005/11 Akiani
- The Incredibles: RotU — 2005/11 Activision
- Star Wars: Battlefront 2 — 2005/11 THQ
- Call of Duty 2 — 2005/10 Activision
- Vietcong 2 — 2005/10 2K Games
- The Suffering: Ties That Bind — 2005/10 Midway
- 9. Max Payne 2 — Take2
- 10. Mafia — Take2

A JELEN - MEGJELENÉSEK

A MÚLT - TOPLISTA

- 1. Half-Life 2 — Vivendi
- 2. Half-Life — Sierra
- 3. Far Cry — UbiSoft
- 4. Chronicles of Riddick — Vivendi
- 5. Doom 3 — Activision
- 6. Grand Theft Auto: Vice City — Take2
- 8. Prince of Persia: Sands of Time — UbiSoft
- 9. Call of Duty — Activision
- 10. Max Payne 2 — Take2

ULTIMATE SPIDER-MAN™

INFO BEENOX | ACTIVISION | WWW.ULTIMATESPIDERMANGAME.COM/ | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Előzmények...

1963-ban egy Stan Lee nevezetű egyén megalkotta Spider-Mant, akit azóta is a kor legsikeresebb hőseként deklarálhatunk - mégpedig jogosan. Spidey csupa szívjóságból segíti a bajbajutottakat, üldöz gonosztevőket, menti meg a világot kétpercenként, rajongók millióit akkumulálva ezzel, köztük természetesen hazánk fiait és lányait is. A klasszikus történet szerint ugye minden úgy kezdődött, hogy egy Peter Parker nevű gyerkőc holmi idóagyonütés gyanánt betévedt egy fizika órára, ahol éppen a radioaktivitás mibenlétét próbálták a palánták fejébe verni. Peter kénye-kedvesen elhelyezkedett és annyira beleélte magát az előadásba, hogy észre sem vette, mikor egy icipici pókica megcsípte, s jött a sorsfordító csavar: a pók radioaktív volt, így emberünk csodálatos képességekre tett szert. Ezek nagyjából a következő huncutságok: falon való közlekedés, hatalmas fizikai erő, sőt a csuklójából még akár hálót is tud lődözni, amennyiben egy villát formál ujjaiból (tudjátok, ez a metálrajongók egyezményes jele...). Peter vállalja a rá kiosztott szerepet, csinos kis piros-kék rucit varr magának, és saját sorsával mit sem törődve, lépten-nyomon küzd az igazságért. Eddig ez ugye mindenki előtt ismert volt - és most az Ultimate Spiderman-ben egy újfajta aspektusból fogjuk az eseményeket megkuksizni: Peter még csak 15 éves. Történt ugyanis, hogy Peter apja, Richard Parker, valamint kollégája, Eddie Brock egy rákellenes kutatás eredményeképpen kifejlesztettek valami nagyon furcsa löttyöt, na ezt fröcsköli az ifjabb Eddie magára, minek folyományaképpen megszületik Venom - egy vérszomjas vadállat, akinek legfőbb célja, hogy megkeserítse Pókember életét, és úgy mellékesen lerombolja az egész világot. Minthogy ez a fajta világnézet szöges ellentétben áll Péterke ideáitól, ezért be is vet mindent ennek elkerülése érdekében. Tehát miután Eddie magára öltötte a szettet, egy hatalmas villámlás képében kámforrá válik, Peter a rutinos képregényhősöktől megszokott módon reagál: ha nincs holttest, az illető bizony még életben van. Ami ugye annyira nem jó, amikor az az illető éppen Venom, és éppen készül felforgatni egész New York békéjét.

Előhang...

Spider-Man eljövetelének immáron harmadszorra örülhetünk, mely kijelentés nem áll teljesen szilárd alapokon: az első két rész meglehetősen langyoska lett - nem voltak rosszak, de kifejezetten jók sem. Ami nagyon gyengévé tette őket, az az irányítás (pontosabban irányíthatatlanság) volt - sajna ez a mostani részben sem sokkal fényesebb, ám azért azoknál már sokkal jobb. Ennek oka a konzolos portolás, mi-nek folytán sikerült előállítani ismét egy olyan konverziót, amelyről teljes bizonyossággal kijelenthetjük, hogy súrolja a játszhatatlanság fogalmát, míg az eredeti játékok egészen kiválóra sikerültek. A helyzet természetesen nem reménytelen, egy remek joypaddal máris sokat javíthatunk a játékélményen, esetleg néhány plusz kéz, illetve ujj növesztése is kedvező alternatíva lehet; amennyiben egyik sem jönne be, nos, hagyjuk az egészet a fenébe, annyit nem ér! Hogy ne térjünk el túlzottan a tárgytól, nézzük meg, mit is kell tudnunk a matériáról.

A játék maga...

Ismerkedésünket kezdjük a főmenüben való nézelődéssel: betölthetjük elmentett állásainkat, megnézhetjük a készítők listáját, valamint a megnyitott titkos dolgokat és az Options-ban is kedvünkre beszabályozhatjuk az audio- és video-beállításokat, legvégül a már emlegetett kezelést szelídíthetjük meg kissé. Miután új játékot kezdtünk, nyugodtan hátradőlhetünk, ugyanis jön a bevezető videó - melyről bátran elmondhatjuk, hogy remekül megkomponált, minden izében profi munkára valló anyag. A játék motorjával készült videók ugyanis maximálisan

megpróbálják áthozni a képregényérzést: ugyanúgy különböző nagyságú keretekben láthatóak a történések; igazán

Elszabadult a mikrobi, fusson ki merre lát!

impozáns és dicsérendő megoldás. Nemsokára kezünkbe kapjuk Spidey irányítását, melynek ismertetésébe azonmód bele is kezdenék, mindenfajta öngyilkos akciókat megelőzendő. Tehát alapból az FPS-ekben megszokott WASD gombokkal bírhatjuk mozgásra emberünket, a Q és E betűkkel pedig ütés- illetőleg rúgáskombókat mutathatunk be - hozzáteszem ez már gyanús, ugyanis az rendben van, hogy ezek segítségével nyomhatjuk le a legtöbb ellent, ám azt figyelmen kívül hagyták a tisztelt fejlesztő (pontosabban portoló) urak, hogy a legtöbb ellen nem átall mozogni harc közben, minek folyományaképpen igencsak megnehezedik szerény személyünk dolga, ujjainkra pedig jó eséllyel kötünk nem kívánt csomókat. Mindegy, a harcok nem vészesen nehezek, tehát ezen kár felkapnunk a vizet, ha pedig végképp nem tetszik a dolog, még mindig átkonfigurálhatjuk a menüben az irányítást - megjegyzem jobb nem nagyon lesz, csak más. Az F hatására emberünk elkapja az ellenfelet, majd egy csodálatos átdobást produkál, ám másra is jó ez a billentyű: ezzel lehet ugyanis mindennemű nem harci jellegű cselekvést kicsikarni emberünkből, úgymint falhoz tapadás, kapcsolók működtetése, bajbajutottak elkapása, stb. Ha ennyi lenne az egész, nem is lenne nagy baj, ám még az egeret is használatba kell vennünk, mellyel alapból a kamerát tudjuk forgatni, ám a csatáknál a bal gombbal hálót lőhetünk (Spidey nagyon humánus, civileket nem tudunk behálózni), míg a jobbal a házak illetve egyéb magas objektumok tetejére lőhetünk ki egy adag pókszövetet és remek ingázásba kezdhetünk, mely messze a leggyorsabb közlekedési eszköz. Ha egyszerre nyomjuk le a rágcsáló mindkét gombját, egy előre kilőtt fonalat fedezhetünk fel, mellyel a közelebb levő helyekre tudunk gyorsan átteleportálni. A Space-szel tudunk ugrani, ám tartsuk észben, hogy kétszeri megnyomásra duplát fogunk pattanni - sokszor életmentő lehet! Ahhoz, hogy jól tudjunk közlekedni a városban, ajánlatos egy fél órát elpiszmogni a próbálkozásokkal, remélhetőleg ennyi idő alatt sikerül megszokni az irányítást.

Most, hogy így túlestünk az első sokkon, meg is nézhetnénk, mit is tud nyújtani maga a program. Tehát adva vagyon Spidey a nagyváros közepén, láthatunk egy életerőjelző csíkot a bal felső sarokban, valamint egy radart a jobb alsóban. Pöttyök jelzik az elvégzendő feladatok helyszíneit a radaron, melyet ha nem látnánk teljesen át, bátran ki is nagyíthatunk az M billentyűvel. Itt különböző magasságokból tekinthetjük meg a város felülnézeti képét, és azonnal szemrevételezhetjük egy kialakult konfliktus helyszínét, majd viharos igyekezettel a helyszínre siethetünk. A kék pöttyök mutatják a különböző versenyeket, ezekből kétfajta van: az egyik, mikor adott időn belül kell a város egyik pontjáról a másikra elvergődnünk, közben természetesen ellenőrző pontokat érintve; teljesítményünktől függően medálokat kapunk. A másik verseny az úgynevezett „Fight Tour" - melynek keretében mindig egy össznépi hiriget kell eredményesen tisztába tennünk, a város ugyancsak különböző pontjain. Miután elnáspángoltuk a rosszfiúkat, a program nagy dicséretek közepette kioszt egy életerő-feltöltő bizgentyűt, mely eleve szavatolja a könnyű játszhatóságot. Az első verseny egy másik fajtája, mikor egy bizonyos személlyel kell versenyeznünk, ahol nem időre megy a dolog - csak az számít, hogy ki ér előbb a célba - helyzetünk állását a képernyő tetején csücsülő „távolságmérőn" tudjuk nyomon követni. Ilyen verseny rögtön a játék elején is van, ahol Human Torch-csal kell összemérni sebességünket; ha lenyomtuk, mehetünk tovább a küldetésekben. Ugyanis vannak küldetések, melyek csak akkor jelennek meg, ha már bizonyos számú „jótékonysági" missziót elvégeztünk, ezek pedig természetszerűleg a történetet hivatottak továbbgörgetni. Ezek sárga pöttyel vannak jelölve a térképen, és mindig valamilyen videobetéttel vezetik fel, hogy megalapozzák a hangulatot. Vannak még pirossal jelölt missziók is, ezek alkalomszerűen tűnnek fel a térképen, mely időpontban bármi mással is foglalkozunk, azonnal váltsunk irányt

A pókember kung-fu egyik jellegzetes rúgástechnikája.

és tekerjünk a helyszínre, hiszen mégsem hagyhatjuk, hogy ártatlanok szenvedjenek! Az ilyen jellegű küldetések ki is merülnek abban, hogy hozzunk le egy magas ponton vergődő embert a biztonságot adó földre, esetleg kapjuk el a csúnya bankrablót, aki éppen kifosztotta a Nemzeti Bankot - tisztára, mint egy valódi szuperhős, bármikor készenlétben kell állnunk. Ezekkel a „kötelező mellékküldetésekkel" egy kissé olyan ízt kap a játék, mintha az alkotók kifogytak volna az ötletekből, és így akarták volna meghosszabbítani a játék szavatosságát, mely mellékesen megjegyzem, nem túl

STAN LEE

Pókember - és megannyi más híres képregényhős - atyjaként Stan Lee-t nevezhetjük meg, mely úriember az Úr 1923. évében született meg. Zsenialitását mérendő, a híres Marvel cég anno egy életre szóló szerződést kötött Mr. Lee-vel, melynek keretében ontotta magából a jobbnál jobb ötleteket, és persze hősöket. Felesége unszolására alkotta meg például a Fantastic Fourt is, melynek népszerűsége alig kisebb Spidermanénál, melyet az is jól mutat, hogy a közelmúltban ebből az alkotásból is film készült - amolyan hollywoodi módra.

nagy: a fő sztorivonalat le lehet tudni 6-7 óra alatt. Persze ez nem elég az üdvösséghez, hiszen így rengeteg bónusztól fosztjuk meg magunkat: a városban ugyanis halomnyi apró mütyür van elszórva, melyeknek felkutatása már önmagában is poén. Egészen pontosan 100 darab titkos zseton, valamint 100 darab „képregényfüzetecske" van elterítve - melyekkel különböző koncepciórajzokat tudunk megtekinteni a már említett főmenü adott pontjában. Nem akarok minden poént lelőni, de beszerezhetünk majd különböző rucikat kedvenc Pókemberünknek és egyéb érdekes dolgokat is, melyeknek megszerzését már tényleg rátok bízom (már csak azért is, mert még én sem hoztam be mindet).

Egyetlen lényeges dolgot kell még megtárgyalnunk, mely pedig nem más, mint a főellenségekkel való bajusz-összeakasztás - ez remek móka! Ritka ötletesre és pörit jó nehézségűre sikerült megkomponálni ezeket a rész-

ket. Természetesen Spidey legnagyobb riválisai mind képviseltetik magukat a progiban, úgymint Rhino, Venom, Electro, Carnage és a többiek. A főellenségeknél nem a nyers erő lesz a megoldás kulcsa, hanem mindig valamilyen furfang: például Rhinót hiába is püfölnénk, nem nagyon ártanánk páncéljának, ám egy idő után a játék felhívja rá a figyelmünket, hogy a hátán van egy sebezhető pont: nosza kerüljünk mögé, ugorjunk fel és kapaszkodjunk bele, majd üssük teljes erőnkből! Ő sem a falvédőről jött, ezért egy idő után hátraldól, hogy jól kilapítson minket, ám mi eddigre már el is ugrottunk. Vagy mikor Venom ellen küzdünk, és túl sokat tartózkodunk a közelében, emberünk elkezd kómázni, és teljesen kiszolgáltatottá válik ellenfelének, ennek megfelelően rövid kombókkal kell operálnunk, majd egy kis időre eltávolodni nemezisünktől. Pókfej amúgy még mindig rendelkezik azzal a bizonyos hatodik érzékkel, tehát amikor villámokat szór a burája, nagy eséllyel valami végzetes dolog fog következni, ilyenkor legjobb, ha rátapadunk az ugrás gombra és mennél messzebb kerülünk a veszély forrásától!

A jó és a rossz...

Igen üdvös dolog, hogy kékruhás barátunk mellett néha Venom irányítását is átvehetjük! Mivel Venom - ahogy már a neve is mutatja - nem éppen a New York-i balett-intézetből szökött, és mint ilyen, igencsak antiszociális a szentem: vele éppen az ellenkező a dolgunk, mint Pókembernek! Mindent lerombolni, mindenkit kilapítani és úgy általában borsot törni mindenki orra alá. Aki járatos valamelyest a Pókuniverzumban, az tudja, hogy Venomnak azért kell állandó jelleggel gyilkolnia, hogy a ruha ne őt eméssze el, hanem áldozatai életenergiáját fogyassza el maga helyett. Ennek megfelelően „magunkba tudjuk rántani" ellenfeleinket, így töltve energiánkat, de hatalmas pofonokat is ki tudunk osztani mind karmainkkal, mind csápjainkkal. Fizikai erejének köszönhetően Venom akár autókat is odavagdoshat ellenlábasainak, de puszta szórakozásból akár ketté is roppanthatja a gerincüket, vagy éppen a fogaikkal la-

zít-hatja meg az aszfalt szerkezetét - én mondom, brutális egy arc! Halálfövöldözés helyett ő hatalmasakat tud pattanni, jóval meggyorsítva közlekedését a városon belül. Igazi poén, hogy őt is irányíthatjuk, mindenképpen pozitívumként kell felvésnünk!

Értékelősdi...

Az, hogy a játék viszonylag magas százalékot kapott, azt annak köszönheti, hogy megvan benne az az érzés, hogy „na még két percem van indulásig, gyorsan leülök egy kicsit játszani vele". Az ember bármikor szívesen bekapcsolja, hogy egy kicsit ingázzon New York felett, hogy civileket mentsen meg halomra, vagy csak éppen az extrák után kutasson. Az élvezetet tovább növeli a mai napság divatos cel-shaded grafika, melynél talán egy hasonló jellegű játékhoz el sem tudnánk képzelni. Igaz, hogy a motornak vannak hibái - Spidey például hajlamos „fejvesztve menekülni", értem ezalatt, hogy gyakran „belemélyed" a falakba és egyéb objektumokba. Ennek okán nem is értem miért akkora a gépigénye a játéknak, a készítők által megjelölt minimum konfigon esély sincs, hogy élvezhetően fusson a játék... Sajna ez van. Ennek oka valószínűleg a gyenge kódermunkában keresendő, hasonló jegyeket a Boiling Point is magán visel - hiába vesszük lejjebb a grafikát, maga a kód gyenge, minek hatására hajlamos a program átmenni képregénybe, hogy egy stílszerű hasonlattal éljek. Ezt tetézi a nem túl felhasználóbarát irányítás, melyet azért ha nehezen is, de meg lehet szokni, ám amit cserébe kapunk, azaz a játszhatóság, a játékélmény és a remek történet - nos, azt hiszem, bőven megéri! Nem csak fanatikusoknak!

Callisto
callisto@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: PIII 1.2 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb videókártya, DirectX 9.0c, 1.4 GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Ugyan, miért ekkora a gépigénye a játéknak?

DVD: Demo. Video. Patch. Háttér. Képmutató. Trainer

LAN/INTERNET | SPIDER-MAN: THE MOVIE - **77%** HULK - **80%**

NEHÉZSÉGI SZINT: **REALIZMUS:** **12** ÓRA

+ Szuper grafika
+ Venom is játszható
- Kezelést szokni kell
- Konzol-konverzió
- Monotonná válik

82%

Úgy tűnik, a Monolith Productions műhelyében szavukat tartó fejlesztők dolgoznak. A cég 2005. év elején nem kevesebb, mint három új akciócím kiadását vállalta be, mely ígéret jelen állás szerint tartható is lesz. Ősszel a Matrix Online áprilisi megjelenését követően október 18-án kiadásra került a „2005-ös triumvirátus" második tagja is, a F.E.A.R.. A fejlesztők nyilatkozata szerint gyakorlatilag készen vannak a harmadik játékkal is, a Condemned: Criminal Origins előre láthatólag a karácsonyi játékpiacon fog debütálni.

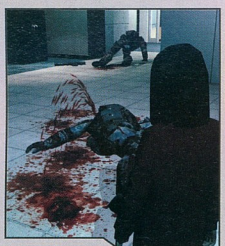
A Monolith Productions neve bizonyára nem ismeretlen számotokra. A cég már több mint 10 éve fejleszt akciójátékokat, a programozók első címe az 1997-ben megjelent Blood volt, mely sötét humorával és ötletes pályatervezésével vált ismertté. A cég komoly elismerést, a No One Lives Forever 1-2-vel (megjelenések: 2000., 2002.) szerzett magának. A NOLF főszereplőjének, Kate Archernek a karaktere - mint női fps-hős - igazi unikumnak számított, az alkalmazás AI képességeit pedig magasztalta a szakma. A Monolith a F.E.A.R. kiadásával, a cég sötétebb, félelmetesebb és agresszívebb játékvonalát erősíti tovább, amit a Blood indított útjára, és az Alien vs. Predator 2. elkészítésével járatott csúcsra.

FÉLELEM

A F.E.A.R. a félelem játéka, e találó jellemzővel árulja az alkalmazást, a kiadási jogokat megvásárló Vivendi Universal Games (a SIERRA csoport tagja). Biztosíthatlak benneteket, a reklámszlogen ezúttal nem túlkapás, a F.E.A.R. tényleg egy félős, ijesztős first person shooter. A jelző alapmind játszhatóságában egy új etalon. A F.E.A.R. több tekintetben elérte és talán túl is lépte a műfaj ez ideig koronázatlan királyának, a Half-Life 2-nek a színvonalát.

esetben a történetre (félelmetes sztori) vonatkozik, de engedjétek meg, hogy azt a következőkkel toldjam meg a tesztek alapján: félelmetesen látványos grafika, félelmetesen okos és kiszámíthatatlan AI, félelmetesen pergő és izgalmas többjátékos mókák. A játék a véleményem szerint az eddig ismert akciójátékok között is igazi gyöngyszem, mind képvilágában, mind történetvezetésében,

Ki vágta hozzám ezt a záptojást?



Jupiter Engine

Az alkalmazás grafikai kódját a Monolith Productions a saját készítésű LithTech Engine-je (NOLF 2.), pontosabban annak egy továbbfejlesztett verziója szolgálja ki, a Jupiter Engine. Az új grafikai motor a F.E.A.R.-ben debütál, és el kell mondanom, véleményem szerint nincs semmi szégyenkezni valója a Monolith mérnökeinek a kóddal kapcsolatban. Az új motor könnyedén veszi az akadályokat, sikeresen veszi fel a versenyt a Valve Source és az ID Doom3 engine-jeivel. A grafikai kód kihasználja a teljes DirectX 9c utasításkészletet, különösen szépre sikeredtek a játékban a robbanás animációi, minden eddiginél valóságosabbak a gránátok effektjei, és a fény-árnyékhatások. A történethez simuló techno-hi-tech-ipari környezet hálás kulisszát ad mindehhez, a Monolith tanulhatott a Doom3 sokak által bírált (gyűlölt) hibáiból. A játék fényviszonyok szabályozásával [illegible] ló döntheti el, hogy milyen fényviszonyok között kívánja szenvedni: marad az alapbeállítás meglehetősen sötét (Doom3) szintjén, vagy több háttérfényt kér. Egy közepes, 50%-os érték (az alap körülbelül 30%) választása esetén, már nincs vakság érzete a játékosnak a F.E.A.R. alatt, így a játékban alapfelszereltségként használható lámpát már csak tényleg egyedi esetekben szükséges használni. (A Doom3-mal ellentétben a F.E.A.R.-ben a lámpázás közben is van fegyverhasználat, a készség lemerülése esetén a feltöltődés automatikus és mindössze 3-5 másodpercet vesz igénybe). A grafikai motor fény-árnyék hatásai számomra még a HL2-ben látottaknál is valószínűbbnak hatottak, de ez nem gondoljatok arra, hogy a játék képi erőssége ezzel ki is merül, az igazi feelinget a harcokhoz köthető látvány szolgáltatja. A F.E.A.R.-ben minden lövés látható nyomot hagy a környezetén, a falak és a berendezések megsérülnek, az ellenséges katonákat ért találatok végtagokat érő sebesüléseket okoznak.

Gear of F.E.A.R.

A fegyverek különböző hatásmechanizmusa különböző látványt eredményez, egy sörétes puska (VK-12 Combat Shotgun) közvetlen közelről teljesen vörösre fogja festeni az ellenséges kommandós különben fekete testpáncélját, (az alkalmazás PEGI besorolása 18+) ugyanakkor egészen más látványt hoz a játék egyik speciális készsége a Type-7 Particle Weapon nevű lőfegyver, mely tenyérnyi hosszúságú képspengeket lő ki magából meglehetős szaporasággal. Ez utóbbi esetben egy szerencsés találat esetén a pengék gyakorlatilag felszegezik az ellent a falra, valahogy úgy,

F.E.A.R.

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

INFO MONOLITH PRODUCTIONS | VU GAMES | WWW.WHATISFEAR.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

mint a Painkiller fakarói. Még brutálisabb hatása van a játékban alkalmazott N6A3 Fragmentation Grenades-nek, amely formára szokványos tojás alakú kézigránát. A gránát robban, ha testet ér vagy befejezi röppályáját. A képi megjelenítés semelyik eddig ismert fps-ben látotthoz nem hasonlít: a detonációkor a környezet eltorzul, olyan hatást kelt-ve, mintha a levegő kifordulna önmagából. Egy ilyen robbanás után csak testdarabok maradnak a helyszínen, minden törhető tárgy (dobozok, asztalok, ablaküveg, stb.) apró részekre esik szét. A detonációt követő füst átláthatatlan, talán még valóságosabb a hatása, mint a Counter-Strike: Source-ban. A fegyvereknél tartva a játék végleges változatába 9 lőfegyver és 2 különböző típusú gránát, továbbá egy taposóakna került be. Számuk ugyan nem túl magas, de ha hozzávesszük, hogy egy időben csak három lehet nálunk, (az AT 14 típusú szolgálati pisztoly és két nehézlőfegyver) már nem is olyan rossz az arány. Hozzáteszem, a fegyverek annyira eltérő képességűek, és használatuk annyira markánsan eltérő harcmodort kíván, hogy szinte mindegyiket különkülön kell begyakorolni ahhoz, hogy érdemben ütőképesek legyünk velük. Egyetlen kevésbé értékes fegyvert emelnék még ki a sorból - nagy fájdalmamra -, mely nem más, mint a F.E.A.R. mesterlövész fegyvere. Az ASP Rifle elnevezésű távcsöves ugyanis mindenre jó, csak éppen arra nem, amire szolgálna: a nagy távolságokra mért pontos célzott lövések leadására. Célozni még csak-csak sikerül a fegyverrel, és az optikája sem rossz, azonban lőveskor akkorát ránt, hogy az már vicces, ugyanakkor sorozatlövő, így jobbára használhatatlan. A fegyverek ismertetését zárva azt még tudnotok kell, hogy egyetlen lőfegyvernek sincs másodlagos funkciója a játékban, pontosabban van mindegyiknek, de az ugyanaz.

Kézitusa

A speciális, uniform másodlagos fegyverfunkció a F.E.A.R. esetében a puskatussal történő közelharc. Ennek hatékonyságát a készítők véleményem szerint egy kicsit túlságosan is (erőszakoltan) magasra tették, gyakorlatilag testközelből hiába kezded pumpálni az ellenre az ölmot, a puskatussal szinte azonnal a padlóra fog küldeni. A közelharcot elemezve fel kell hívnom a figyelmeteket két speciális, sajátosan F.E.A.R. képességre, mely nem más, mint a fejberúgás és a gáncsolás. Mindkettő korlátlan számban alkalmazható a játékban, és annyira hatásos, hogy az szinte már fáj. A fejrúgás billentyűkombinációja az Előre + Ugrás + Lövés gombok, a gáncsolásé az Előre + Guggolás + Lövés gombok. A rúgások és a puskatus használata többjátékos mókákban szinte kötelező, de megdöbbentő gyakorisággal alkalmazzák ezeket a mozgásokat a kampánymód fekete katonái is elle-nünk, mondanom sem kell, halálos precizitással. Ennek hárítására jobbára két dolgot tehettek: vagy megpróbáltok előbb mindig ti ütni és rúgni, vagy az egész bonyodalmat-kerülendő, soha nem engedtek ellent magatokhoz testközelbe. A magam részéről inkább az előző taktikát javasolnám, szerintem a távolságtartást sem a kampánymód sokszor zegzugos szűk folyosóin, sem a multiplayer mód térképein nem lehet hosszú távon kivitelezni.

A KONFIG

A játékhoz kapott kézikönyv tanúsága szerint a F.E.A.R. ajánlott gépigénye a következő: P IV 3 Ghz CPU, 1 GB RAM, 5 GB HDD, 256 MB VGA (GeForce 6600 vagy Radeon 9800 Pro), Sound Blaster X-Fi, Win XP SP2, DirectX 9c. A PC.Games javaslata a maximális képi hatások eléréséhez ettől a következő két hardware tekintetében tér el; 2 GB RAM, 256 MB VGA (GeForce 6800 GT vagy Radeon X850XT). Tényleges játék előtt javasoljuk, hogy szánjatok pár percet a grafika finomhangolására, az alkalmazás saját benchmark-al rendelkezik (mint a Doom3), a VGA teszt szerintünk akkor sikeres, ha az FPS érték 25 alatti értéke 0%, ez példának okáért a javasolt konfigurációval úgy érhető el, ha mindent maximumra állítotok, az FSAA értéke pedig kétszeres.

Félelmetes intelligencia

A Monolith Productions fejlesztői már a No One Lives Forever kapcsán bizonyították, hogy az akciójátékaikban alkalmazott mesterséges intelligencia az egyik legjobb a világon. A F.E.A.R. kiadásával a programozók most erre tettek még egy lapáttal, állítom, hogy a játék alkalmazott AI-ja a jelenlegi legjobb a piacon. A kampánymód során az ellenséges katonák nemcsak, hogy nem támadnak birka módjára, a nagy létszámra építve, hanem folyamatosan taktikáznak. Ha kell, fedezékbe vonulnak, ha kell, pozíciót váltanak, szorított helyzetben azonnal rádión kérnek erősítést, ezen felül iszonyat hidegvérrel gránátoznak, és testközelbe érve azonnal ütnek-rúgnak. Ha egy függőfolyosón egy őrre rálósz, az nem áll neki fedezék nélkül visszalőni, hanem azonnal elhagyja a helyszínt, hogy valamelyik lépcsőházon lefutva hozzád már teljesen új pozícióból indítson támadást többedmagával. Ha egy hosszú folyosó végéről az örök megpillantanak, az szinte biztos, hogy nem fognak szemtől szemben neked rontani, hanem inkább bedobnak egy-két gránátot a folyosóra, és fedezékből arra várnak, hogy kitörj szorult helyzetedből. A F.E.A.R.-ben a Call Of Duty 2-vel ellentétben nem fogja ikon jelezni a gránátozást, így amennyiben nem látod éppen vagy nem hallod a dobást, mert másra figyelsz, nagy lesz a meglepetésed; egy közeli detonáció azonnali halállal, majd azt követően a játék egy korábbi állásból való betöltésével jár. A betöltés kapcsán nem árt, ha tudjátok, egy konkrét pályaszakaszon nem fix az ellenfelek pozíciója, hanem mindig véletlenszerű.

A F.E.A.R.-ben soha ne úgy álljatok egy szakasz ismétléséhez, hogy mondjuk, ha majd beléptek a terembe, akkor az egyik őr éppen az ablakban fog állni, mert nem fog ott állni, és a másik őr pedig a nagy doboz mögött fog strázsálni, mert nem fog ott strázsálni! Hogy miért nem? Mert a programozók ez meg tudták oldani: ugyan, egy konkrét helyszínen az ellenség száma mindig adott, de a pillanatnyi helyzetük mindig az AI által véletlenszerűen generált.

SlowMo

A Remedy 2001-ben a Max Payne első részének kiadásakor forradalmat csinált az akciójátékok standard játékmenetében a Bullet Time képesség bevezetésével, melynek lényege, hogy miközben a játékos irányította karakter valós időben mozog, környezete adott időre nagymértékben lelassul. E móka olyan új ízt kölcsönzött az akcióknak, és használata annyira népszerű volt a játékosok körében, hogy manapság már szinte egyetlen akciócím készítése sem hiányozhat. Ez a helyzet a F.E.A.R. esetében is, a játékban a képesség neve SlowMo, és a kézikönyv tanúsága szerint használata a karakter reakcióidejét gyorsítja fel duplájára a környezetéhez képest. (A hatás valóban ugyanaz, mint a Max Payne-ból ismert.) Új elemként e képesség fejleszthető, a térképeken fogunk találni (többnyire eldugottabb helyeken) reflexnövelő fecskendőpisztolyokat, melyek véglegesen növelik a képesség használatának idejét (minden új szérum befecskendezése további +10%-ot ad). A szérumoknál maradva: hasonlóan növelhető a játékban az életerő is. A SlowMo használata a F.E.A.R.-ben elengedhetetlen, az előrejutás számos alkalommal lehetetlen időlassítás nélkül; valós időben ugyanis képtelenség ép bőrrel áttörni vagy éppen elmenekülni a többszörös túlerő elől. A képesség alkalmazása szerintem helyénvaló, a használata remek móka, szinte megunhatatlan, és az időlassításhoz rendelt képhatások is hitelesek.

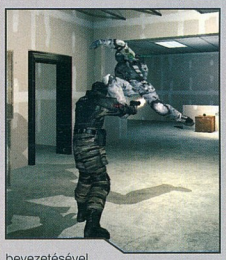
PATCH 1.01

Még igazán ki sem hűltek a játék telepítő korongjai a kereskedelmi mennyiségű sokszorosítás után, máris itt az első, (vélhetően nem is az utolsó) hivatalos javítás az alkalmazáshoz. A F.E.A.R. 1.01 patch az alábbi, főbb, eleddig fellelt hibákat hivatott orvosolni;

- Létramászás közbeni beragadás ESC-et követően,
- A víz-animáció hiánya a Heavy Resistance pályán,
- A Fly mód beragadásai Multplayerben,
- SlowMo alkalmazási hibák Multplayer-ben,
- Team DM belépéskor egyik csapatba sem oszt az alkalmazás,
- Team Elimination szerverek engedik az első belépő csapatváltoztatását,
- Elimination módban egy halott játékos is nyerhet,
- A HUD kijelzései tévesek az Elimination módban,
- A gránátok nem törik be helyenként a kitörhető ablakokat, hanem visszapattannak az üvegről Multiplayer-ban.

A fentiekből láthatjátok, hogy a javítások zöme a többjátékos módot érinti, ami nagyon jó, mert úgy látszik, a fejlesztők nem fogják elhanyagolni alkalmazásukat a kiadást követően sem. A patch megtalálható a DVD-n!

Ezek olyan robbanós hordók lehetnek, mint a dúmban?



DIRECTOR'S ED.

A játékot kiadó Vivendi Universal Games, a trendnek megfelelően mindjárt két különböző kiadásban is kínálja a F.E.A.R.-t az USA-ban. A hazai internetes fórumokon parázs vita alakult ki arra nézve, hogy vajon mi a különbség a két kiadás között. Szerkesztőségünk utána járt a kérdésnek. A játék rendezői változata DVD-n jelent meg a tengerentúlon, az alkalmazás mellett a korongon az alábbi 1,722 GB extra média kapott helyt; "így készült a játék" kisfilm, 5 vezető Monolith programozó bemondásaival megspékelt user guide videó, F.E.A.R. kisfilm az előzményekről (Alma főszereplésével), és a Machinima nevű kisfilm, ami a játék kódjával készített vicces animáció. Ezzel szemben a "sima" F.E.A.R. az USA-ban CD-n vásárolható meg, extra multimédiás anyag nélkül. Mi a felállás akkor? Nos, a helyzet az, hogy a Magyarországon forgalomba került F.E.A.R. DVD tulajdonképpen, az amerikai Director's Edition, (az előbbiekben márt taglalt extrák is fenn vannak a korongon). A különbség csak annyi, hogy erre nézve semmiféle utalás nincs a csomagoláson, sőt a honosított DVD borító design-ja az amerikai CD-s kiadásúéval egyező.

Multiplayer

A játék többjátékos módjának bemutatásával kezdeném, hogy a Counter-Strike óta nem kötött le még így egyetlen fps multi sem, mint a F.E.A.R.-é. Első látásra ugyan semmi formabontó nincs a játék kínálatában, hiszen mindössze öt klasszikus játékmód került be a játékba, nevezetesen a Deathmatch, Team Deathmatch, Elimination, Team Elimination, és a Capture the Flag. A F.E.A.R. időlassító képességének, a SlowMónak az alkalmazásával, tulajdonképpen újabb három mód adott, (az Elimination-ökhoz nincs SlowMo). Hogy mitől mégis olyan jó móka a F.E.A.R. multiplayer? Nos, alapvetően azért, mert ismerős a játékmenet (SoF, CS, HL2, stb.), a design mégis üdítően új, a fegyverek használata élmény, (karakteresek, kiegyensúlyozott játékmenetet biztosítanak), különösen a gránáthasználat élvezetes. A pályák átgondoltak és ötletesek, az egész többjátékos mód tiszta lendület és izgalom. A F.E.A.R. MP Demóból ismert 2 pályát (Factory, Office) bizonyára már többen láttátok, a végleges játékba ezeken kívül további 8 pálya került be, melyek közül ötletessége miatt rövid időn belül a Campus és Construction vált a személyes kedvenceimmé. Az előbbi azért, mert egy nagyobb belső udvart vesz körül egy többszintes épület, számtalan kiugróval, és ablakkal, utóbbi pedig azért, mert viszonylag kis mérete ellenére a sok belső térelválasztónak köszönhetően csak nagyon taktikusan játszható. A módot dicsérve azért szólnom kell egy bosszantó hibáról is. Ez pedig az újjászületések (Respawn) ügye. A F.E.A.R.-ben talán az újjászületésekhez kapcsolódik a legnagyobb hiba. Ugyanis, ha meghalsz a játékban (az Elimination kivételével), sajnos szinte biztos, hogy csak néhány méterre születsz meg attól a ponttól, ahonnan kiestél. Ez nem is lenne még olyan nagy baj, gondolhatnátok. Csakhogy aki megölt, az nagy valószínűséggel még a közelben van, márpedig ha ott van, akkor látni fogja, hogy megszületsz, és nem fog habozni támadni sem, pedig erre neked nincs is időd reagálni. Ez azt eredményezi, hogy újra meghalsz, és ebből adódóan újra megszületsz, valószínűleg ugyanott. Ugye értitek? Nos, a móka vége, hogy akár 2-3 újraszületéses azonnali halált is össze fogsz szedni, mire a program a térkép egy másik, adott pillanatban üres területén enged újraszületni. Jelen cikk írásakor (szombat délután 2 óra) a játék belső szerverkeresője több mint 130 működő F.E.A.R. szervert (v1.01) talált Európában, több mint 250 aktív felhasználóval, ami tekintettel arra, hogy a játék alig került néhány napja az üzletekbe, nem is olyan rossz arány. Az internetet böngészve több, jelenleg már elindult rajongói kezdeményezést ismerek, melyek célja újabb multi map-ek készítése, ami nagyon ígéretes, hisz így biztosított lesz a folyamatos frissülés, ami a fejlesztőket és a kiadót is arra fogja ösztönözni, hogy tovább gondozza a játékot.

Jó nagyot pottyanok, de legalább puhára fogok érkezni!

Célkeresztben

A F.E.A.R. megvásárlását annak ajánlom, aki szerette a Half-Life széria egyjátékos kampányait, imád játszani Counter-Strike-ot, és szereti használni az időlassítás képességét akciók során. A játék egy szép, új és intelligens FPS, korrekt grafikával és élvezhető történettel, a műfaj kedvelőinek kötelező darab, a polcon a HL2 és a Doom3 mellett a megérdemelt helye.

C5
c5@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: 1,7 Ghz CPU, 512 MB RAM, 5 GB HDD, 64 MB VGA (Gef. 4 Ti vagy Radeon 9000), Win XP SP2
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért nem optimalizálták egy kicsit még tovább a Multiplayer térképeket?

DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer

LANGUAGE: Internet | DOOM 3 - **94%** | HALF LIFE 2 - **98%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **10** ÓRA

+ Folyamatos feszültség
+ Pergő játékmenet
+ Okos AI
+ SlowMo
− Gépigény

92%

MULTIPLAYER **90%**

INFO CROTEAM | 2K GAMES | WWW.SERIOUSSAM2.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Szóval az úgy van, hogy én nagyjából sejtettem, miféle kritikákat fog kapni Kő Komoly Samu újabb bevetése, és bejött. Épp ezért, még a cikk elején szögezzük le: csak az üljön le eme cím elé, aki játszott az első két etappal, és be-

Ezt a pókot most komolyan gondolták?

jött neki. Far Cry, HL2, FEAR és más hasonló FPS-esek igazolt és lelkes nyúvói inkább ne. Aki pedig eme „játszottam, szeretem" kategóriába esik, úgy álljon neki, hogy túl sok hanyatt-lökő újdonságot ne várjon el. Ha ezeken túlteszed magad, még élvezni is fogod, ahogy én. Persze én nem minden tekintetben vagyok normális, de ez más történet. Maradjunk Sámuelnél.

Ugyebár a horvát srácok még '99-ben saját erőművük képességeinek szemléltetésére készítették el a játékot, mégpedig visszanyúlva ama időkbe, amikor az akció tényleg akció volt, amikor az „S" betű az FPS mozaikszóban igazán „shooter"-t jelentett és nem simogatást, semlegest meg satöbbit. Kicsit Doom, kicsit Duke Nukem 3D, de még inkább a régi árkád stuffok, mint a Robotron (Williams-masina, én még javítottam ilyet, amúgy Robotron: 2084 - Spectrum, C64, nyolc irányba lövő figura kontra robotok, valaki?), ahol hullámokban érkezik az ellenség, és neked át kell rágnod magad rajtuk, hogy eljuss A pontból B pontba. És így tovább. Erre sokan ráaggatták az unalmas, monoton, agyatlan, értelmetlen és egyéb jelzőket. De én szóltam. Jó dolog a sztori, az izgalmas cselekményszövés, de néha az ember egyszerűen csak meg akar őrülni, lehúzni a vörös rolót, és kitámasztavolt, tetszik érteni), és épp olyan, mint az elődje, tessék csak nyugodtan a szívekhez kapkodni. Nyerő csapaton ne változtass. Az erőmű új, ez is a második verzió. Maradt az élénk színvilágú, kissé rajzfilmszerű, képregényes külalak, viszont megtámasztva a Dx9 varázsszavaival. A (többszörös) textúrák élesek, gyönyörűek, közelről is helyén vannak, jók a színek, a fények. Igaz, a teljes élményhez vas is kell, de igaz volt ez az első menetre is, meg igaz a fentebb felsorolt újkori FPS-ekre is. Olvasok én olyanokat viszont értékelésekben, hogy erőmű kell, meg akadozik, meg ilyenek. Fityfenét, csak be kell állítani jól, mert lehet. Egy 2800 XP, 1 giga memória és egy Inno3D GeForce 6600GT összeállítású, erőműnek éppen nem nevezhető (legfeljebb a hőtermelése okán) vason 1024-ben reccmentesen fut a drága, közepes beállításokkal, picivel erősebb élsimítással, és mondom, jól nézett ki. Sőt. Maximumra (!) tolva, szintén 1024-ben, kicsivel kevesebb anizotropikus szűréssel, compressed textúrákkal sem volt vele bajom (a 32 bites textúrákkal már igen, de

Na ne komolytalankodjunk, kérem!

ni a minigun elsütőbillentyűjét. Aztán hadd szóljon. Hát ez szól. És erről.

Tehát itt van az igazi második rész (a „Second Encounter" csak az első anyag második fele

tudni kell az embernek, hol a határa). Nem mondom, hogy nem láttam már több poligonból összeálmodott ellenségeket (bár az új Doom-motor plasztikbőrű lényei nekem nem jönnek be, de mondom, hogy van bajom elég), de amikor

egy látótérben egyszerre 20-30 ellenség szambázik, és támad mindenféle energia-, tűz- és egyéb labdákkal, akkor kiegyezek ennyiben - különben is, arra a két másodpercre, mielőtt rakétával vertexekre bontom őket, bőven jó. Ide tartozik az is, hogy picit negatívumként éltem meg ama tényt, miszerint a ledarált ellen másodperceken belül elillan, azért a mészárlásnak akkor van bája, ha a csatazaj elmúltával bokáig gázolok a vadászzsákmányban, itt meg a füst eloszlása után madárfütty, napfény, hajladozó füszálak, még csak vércsepp se sehol. Nyilván ez is a jobb teljesítmény érdekében lett feláldozva, de ezt meg hadd döntsem el én, ahogy más stuffoknál. Ejnye, picit (amúgy ettől olyan, mint a szintén ősi Space Invaders - mész jobbra-balra, néha fedezékbe, és lövöd az ellent, míg el nem fogy).

Van aztán itt fizika is, mert ha már egyszer a világ erre hörög, akkor legyen. No, nem Havok. Van itt is „pakolj a kapcsolólapra csomó téglát", mert emberünk meg tud fogni, fel tud emelni és el tud hajítani minden tárgyat, ami nem rögzített, sőt még kosarazni is lehet, mint a szentandrásban, például (GTASA, bocs). Ez főleg arra jó, hogy a robbanásoknál kellemesen repkedjenek a felrobbant hordók, ládák, elegyesen a testrészekkel. Másra nagyon nem. Igaz, a pályákon lévő titkok némelyike magasan van, így néha lépcsőépítéssel is múlathatod az időt, ha már béke van és muzsikaszó, bár itt azért csuklik a fizikus, mert semmiféle anyagminőség nem játszik be, egy darab lufi minden, csak az egyik fémládának, a másik fadoboznak van álcázva. Ez mondjuk a HL2 után enyhén szólva is érdekes, de ne hasonlítsuk Kalifornia kormányzóját a Terminátorhoz. Vagy mit tudom én.

A titkok számát egyébként Nettie képernyőjéről lehet leolvasni. A kedves lány hivatalos neve Netricsa, beépített infobank, jelen volt már a korábbi felvonásokban is, most azonban már beszél is a drá-

SERIOUS

Figyelmeztetés!

Higgyenek ebben a cikkben megőrül picit, és szembe megy az árral. Persze nem annyira, és nem vészesen, de.

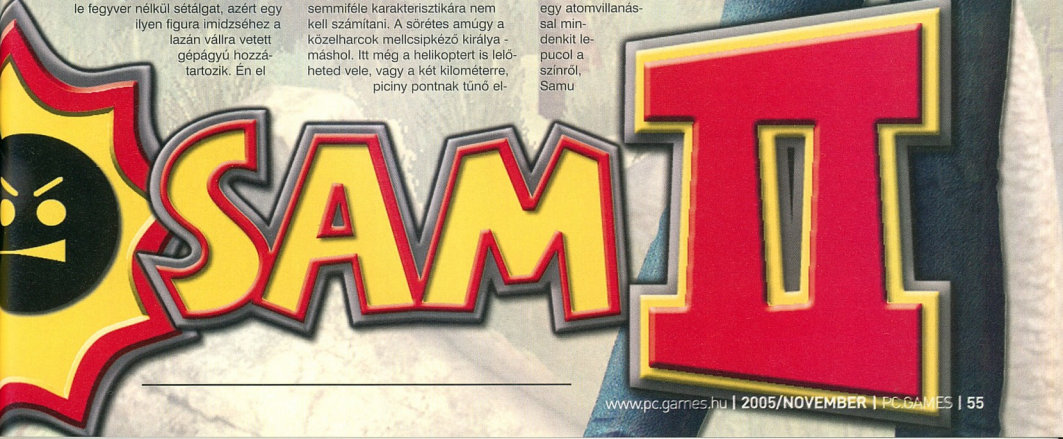
ga, köszönhetően a nagyobb büdzsének (ez így konkrétan elhangzik, mindjárt az elején). Itt úgy, mint korábban, le lehet olvasni a pálya rezüméjét, a feladatokat, és a statisztikát - nekem mondjuk hiányzott az ellenségek és fegyverek leírása innen, ezekben volt annak idején pár plusz poén, nem tudom, miért dobták ki, sok helyet nem foglalt. Amúgy Nettie sokat nem segít, nyilvánvaló dolgokat mond, és feladja a labdát Samu egysorosainak. Ezekből akad gazdagon, néhány régi is (mint a dupla Uzi felvételekor a „Double the gun, double the fun"), a legtöbb új, jó, néha sírós-vicsítós, sajna a játék vége felé némelyik újra előkerül. És ha már a poénoknál tartunk. A nagyobb költségvetés egyik kihatása, hogy immár a pályaszakaszokat előre renderelt mozik kötik össze, ebből - nem tévedés! - 96 darab van, ez a felinstallált 2,6 gigából 1,2-t visz el. Sajnos itt látszott az, hogy a fejlesztés párhuzamosan haladt Xboxra is, ugyanis a minőség a Billy-dobozhoz van butítva. Vannak ezek között is padlón fetrengősek, pár picit izzadt is - kissé illúzióromboló egyébként, hogy ezekben Sam mindenféle fegyver nélkül sétálgat, azért egy ilyen figura imidzséhez a lazán vállra vetett gépágyú hozzátartozik. Én el tudtam volna képzelni az animációk felét a játék motorjával hajtva, szerintem jobban ült volna. De ez már így marad.

Ez a figura majd' felrobban a dühtől!

A következő tetemrehívás a fegyverzetet illesse. Van belőle 20, semmi technokrata, modellszámos vakítás, uzi, puska, rakétavető, ilyen neveken futnak. Ezeket kapásból tessék ujjközelbe pakolni (én kurzornyilas vagyok, a numerikus 1-9-re mentek a cuccok), mert épp úgy, mint az első etapban, nem lesz idő arra, hogy az egérgörgővel előkurkászd a kedvedre való szerszámot. Azt nem értem, miért nem volt jó a jó öreg „flip weapon" gomb, ugyanis ez nincs, most az egy családba tartozó fegyverek váltásához az adott gombot kell nyomogatnod, bár igaz, hogy ez egygyel kevesebb gomb, és mivel kézi újratöltés sincs (lősz, míg tart a skuló), úgy vélem, itt is a konzolok és az ó vezérlőjük felől fúj a szél. Mondjuk, amúgy sokat nem fogod cserélgetni a szerszámzatot: a puska lesz a te barátod. Ugyanis - és ezen megint jó pár kritikus elfilozofálhat - semmiféle karakterisztikára nem kell számítani. A sörétes amúgy a közelharcok mellcsipkéző királya - máshol. Itt még a helikoptert is lelőheted vele, vagy a két kilométerre, piciny pontnak tűnő ellent. Jaj, mondják most sokan. Juhé, mondom én, mert minek annyit turkálni az arzenálban, amikor három oldalról három darab háromfejű kutya (ez ilyenkor kilencnek számít?) szaggatja nemes testrészeidet, messziről meg négy piros izélő rakétával. Hozzáteszem, a csicsás új készségek, mint a „Zap Gun" meg a plazmafegyver sokat nem érnek, előbbivel a kincses vázákat szoktam szétlőni, utóbbi meg főleg akkor lesz a kezedben, ha a minigunból és a puskából kifogyott a lőszer. Rakétavetővel jó vigyázni, mert ugye azért ez közelre téged is, a dupla colt haszontalan, a körfűrész fát aprítani jó, a mesterlövészfegyverre néha lesz szükséged. Semminek nincs másodlagos módja, ez a lehetőség a kézigránát hajigálására jó, ezt érdemes gyakran bevetni, hiszen az ellen általában csoportokban, és akkor ugye. Van még egy újdonság, a Klodovik, ő egy bomba és papagáj kombó, állatbarátok kerüljék, mert nem elejti, hanem - nos, a II. világégésben is alkalmazták ugye kutyára és delfinre erősített bácsit kivéve. Szóval ennyi - mészárlásra élesített arzenál, kisebb zökkenőkkel, de a célnak megteszi.

Gyakorlatilag az arzenálhoz tartoznak a járművek is, mert ilyen is van, hála a mainstream istenének. Ezek tulajdonképpen Sam nagy tűzerővel bíró kiterjesztett páncélzataként funkcionálnak.

aknákat... Ez, ha épp eszedbe jut, hogy ilyened is van, arra jó, hogy kikukkantasz egy sarok mögül, a célkeresztet rávisszed egy mozgó ellenre, majd elengeded a szárnyast, aki lelövöd a célt. És persze itt az „ultimate weapon", a régi jó Serious Bomb, amely egy atomvillanással mindenkit lepucol a színről, Samu



sokan panaszkodtak erre - a második bolygó második nagy mocsaras etapját kellett újra kezdenem, mert nem aktivá-lódott pár ellenség, így a szakaszzáró ajtó is zárva maradt, mert ez akkor nyílik ki, amikor minden rosszaságot megöltél. Ez súlyos pontlevonásnak minősítettem, sajnos.

sablon (Mental bácsi visszatért, van egy medál, amelynek viselője legyőzheti őt, de az öt részre van törve, és

Nocsak, ennek meg mibe szorultak bele a kezei?

A mechanizmus picit régi, picit új. Minden - betöltőképernyővel induló, és statisztika-kiértékeléssel végződő - szakaszt 3 élettel és 0 ponttal indítasz. Minden megölt ellenség, begyűjtött kincs (ezek sablonosan ládákban, vázákban stb. vannak), fegyver és muníció, megtalált titok (interakciózz mindennel, amit látsz, néha egy bokor, néha egy tál bab rejti a pontot, olykor pedig kapcsolókat kell aktiválnod) pontot ér, ha bizonyos határt elérsz, kapsz egy plusz életet. Ha meghalsz, ez fogy - érdekesség, hogy ha lenullázódik az életed, folytathatod a szakaszt, de a pontgyűjtésed leáll (ugyanez történik akkor, ha úgy döntesz, túl nehéz a pálya: a főmenüben a profilból kiválaszthatod a „Custom level" opciót, és itt visszaminősítheted a szintet, de ilyenkor szintén nem kapsz pontot). Amúgy a játék checkpoint rendszerű, azaz bizonyos pályarészeken automatikus mentés következik, de nekünk szerencsére van gyorsmentés, használd gyakran és örömmel! Fontos, hogy mint írtam, hiába szedsz ősz-sze egy etapon 7 életet, mint macskák vagy John Romero, a következőt ismét hárommal nyitod, tehát nem kell ezzel sem spórolni, csupán a lőszerrel, mert az arzenál és munició az öt bolygó elején nullázódik csak. A pályák lineárisak, mondjuk nekem néha hiányzott egy térkép vagy radar (főleg azért mert előbbin láthatnád, hogy van-e felderítetlen pályaszakasz, ergo lenyomandó ellenség).

Ha pedig valaki ennél is többre vágyik (mert azért 10-15 óra alatt le-

A legjobb móka a hatalmas, tüskés gömb, amelyben, mint mókus, tekerhetsz mindenfelé, és nincs ellenfeled - sajnos nem sokszor van hozzá szerencséd. Van még egy hamar elpusztuló, tűzokádó dínó, meg egy repülő csészealj. Az irányításuk könnyű, amúgy sok vizet nem kavarnak. És el ne felejtsem: vannak rögzített gépfegyverek is, ez is móka, általában védekezésre és védésre szolgál. Mert néha előbukkannak szimpatizánsok is, akik az oldaladon harcolnak, míg el nem enyésznek, ami jó arra, hogy lekösse az ellenséget kis ideig. Hát így.

Feltűnhetett talán, hogy nem a sztorival kezdtem a mesét, de hát ilyesmi itt nincs. Illetve van, gigael van dugva öt bolygón, ezeket kell begyűjteni - hol is láttam, miben játszottam én ezt?). Megbízód, három tudós figura egyik planétáról a másikra küld, itt kapcsolatba kerülsz a helyiekkel, akik segítenek, no meg Mental úgy kétezer katonájával, akik mindig és egyfolytában a semmiből potyognak elő, tízesével. A több szakaszra osztott takarítás végén egy főgonosz, hegynyi, néha trükkös, de csak kitartás kell hozzá és türelem. Ehhez azonban hadd fűzzek hozzá egy nagy ejnyét! Sajnos a játék nem mentes a bugoktól. A furcsán működő irányítás-beállításra már orvosság a kiadás napján (!) kiadott patch, azonban van rondább is. Nekem - és nemcsak nekem,

nyomod a stuffot), kerítsen maga mellé két-három havert. A multi sajnos most csak kooperatív mókára korlátozódik (a dítmacska úgy tűnik, elhasználta a maga hét dobását), viszont ez betyár jó móka! Tessék feltolni a legmagasabb szintre a nehézséget, és elkezdeni együtt a szólópályákat: garantált orgazmus, ráadásul gruppen. Amúgy okosan van leprogramozva a mód, az ellenségek ereje dinamikusan nő vagy csökken, ahogy a résztvevők be-jelentkeznek a csatába, vagy elhagyják azt. Finom.

Nos, barátaim a Siriuson, idehaza, az úrben és az úrban. Én továbbra is szeretem ezt a cuccot, kövezzetek meg érte. Agy kikapcs, korong bedug, Samu indít, ellenség mint jó kutya, fekszik, nyugszik, úgy marad. Vannak szebb játékok, vannak változatosabbak is. Meg van ez, és erre is szükség van. Nekem feltétlenül. De mondom, én nem biztos, hogy teljesen normális vagyok. Ha meg mégis, akkor a világ nem az. A végeredmény szempontjából persze ez tökmindegy.

]{redenc
kredenc@pc.games.hu

SERIOUS SAM 2 NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. kettő darab eredeti Serious Sam 2 játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Mi a teljes neve a játék főszereplőjének?
Mi a neve a játék alapjául szolgáló grafikus motornak?
Melyik országban készíti játékait a Croteam?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt november 18-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Serious Sam 2 játék 1325. Bp. Pf.:315

automex

MINIMUM CONFIG: 1.5-2 GHz CPU, 256 MB RAM, DX8 3D VGA, 2.6 GB HDD, Windows 2000, XP
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Néha ugye az is zavaró, ha magas a büdzsé?

DVD: Demo, Videó, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | PAINKILLER - 86% | WILL ROCK - 79%

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **15** ÓRA

- Grafika, hangok
- Poénok, őrület
- Kooperatív mód
- Apróbb bosszúságok
- Nincs olyan jó, mint az I.

MULTIPLAYER 86%

84%

Nehéz a választás?
Majd mi segítünk!

Konzol Stúdió

www. konzolstudio.hu
info@konzolstudio.hu

1092 Budapest, Kinizsi u. 21-25
Tel./Fax: 06-1-216-6626
Szerviz: 06-1-218-1925
Mobil: 06-20-9-888-337

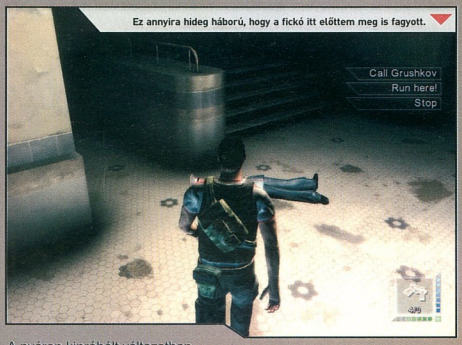
Nyitva tartás: H-P: 10-18; Szo: 9-13

COLD WAR

Amerikai nyomozás a nyolcvanas évek zord Oroszországában!

INFO MINDWARE | DREAMCATCHER | COLDWAR.MINDWARESTUDIOS.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Nem is olyan régen már eszmét futtattunk a Cold War című third-person shooter bétaverziójáról, azonban most végre megérkezett a szerkesztőségbe a teljes, befejezett termék!

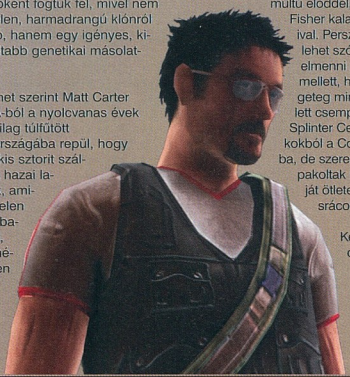


Ez annyira hideg háború, hogy a fickó itt előttem meg is fagyott.

A nyáron kipróbált változatban még nem volt minden fényeffekt beépítve, voltak benne bugok, és egyéb idegesítő dolgok, amiknek most szerencsére nyomát sem látom. Amit viszont már akkor is látni lehetett, hogy a Cold War bizony egy igen erőteljes Splinter Cell koppintás. Ezt akkor nem negatív tényezőként fogtuk fel, mivel nem igénytelen, harmadrangú klónról van szó, hanem egy igényes, kifinomultabb genetikai másolatról.

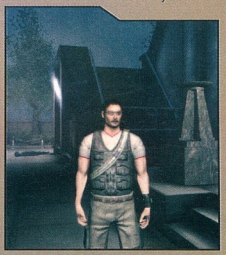
A történet szerint Matt Carter az USA-ból a nyolcvanas évek politikailag túlfűtött Oroszországába repül, hogy egy jó kis sztorit szállítson a hazai lapoknak, amikor hirtelen valami balul üt ki, és természetesen az amúgy átlagember hősünk azonnal belecsöppen az események sebes sodrásába. Nem minden az, aminek látszik, ezért fényt kell derítenünk jó néhány rejtélyre: összeesküvésre, árulásra, még halottnak hitt bajtársak feltámadásának titkára is.

Mondhatjuk, hogy sablonos, vagy hogy éppenséggel nem túlzottan eredeti a sztori, de mindenesetre mikor a saját orrunk előtt játszódik le a monitorunkon, akkor bizony elég meggyőző tud lenni. Még akkor is, hogyha figyelembe vesszük a szembeszökő hasonlóságokat a nagymúltú előddel, Sam Fisher kalandozásaival. Persze nem lehet szó nélkül elmenni a tény mellett, hogy rengeteg minden át lett csempészve a Splinter Cell játékokból a Cold War-ba, de szerencsére pakoltak hozzá saját ötleteket is a srácok.



Kezdetnek ott van az az alapvető tény, hogy Matt Carter bizony egy mezei újságíró, egy teljesen szürke kolléga. Ennek folyományaképp nem tud falra mászni, spárgában egy folyosó két fala közt megpihenni, vagy éppen lézermikrofonnal beszélgetéseket kihallgatni. Szegény ember vízzel főz, tartja a mondás, így Carter fizikai kondíciójának hiányosságait egy ügyes csavar folyán az eszével pótolja.

Bajba került kollégánk a pályákon talált tárgyak segítségével akármilyen bonyolultabb, vagy egyszerűbb szerkezetet képes összeeszkábálni, mindezt azért, hogy nekünk könnyebb dolgunk legyen az ellenség legyűrésében. Elvégre milyen jól jön egy kis gumilövedékből és klóroformból összetákolt altatólövedék?! Bizony, enyhe MacGyver-feeling jön át Matt Carter cselekedetein keresztül, de ez tulajdonképpen nem is lenne baj.



A tényleges baj forrása ott rejtőzik, hogy hiába a szép grafika, vagy az eszesen megépíthető kütyük garmadája, ha a játékmenet nem nyújt elég változatosságot. Pontosan ezen a téren nem ér fel a Cold War a nagy elődjéhez. Ezt a játékot nem nagyon fogjuk elővenni, ha már egyszer végigjátszottuk, pontosan azért, mert minden ugyanabban az ütemben fog történni másodjára is, mint ahogy az történt először.

Dante
dante@pc.games.hu

Jól van haver, nem baj, hogy ittál egy kicsit, majd én hazaviszlek.

MINIMUM CONFIG: 1,8GHz CPU, 512MB RAM, 2,4 Gbyte HDD, Geforce 3 vagy Ati Radeon8500
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Eredetiség, hol vagy?

DVD: Demo, Video, Patch, Pálya, Képmutató, Trainer | **LAN/INTERNET** | SPLINTER CELL: PT - 88% SPLINTER CELL: CT - 92%

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **10** ÓRA

- + Szép grafika
- + Életszerű karakterek
- − Egysíkú játékmenet
- − Ismétli önmagát
- − AI

69%

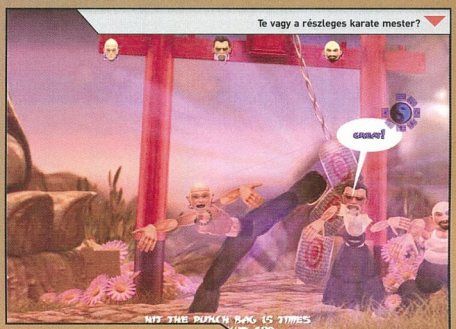
RAG DOLL KUNG FU

Bábu vagy, nem te lépsz, valaki irányít...

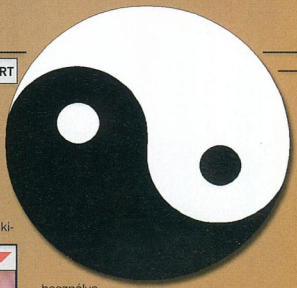
INFO MARK HEALEY | VALVE | WWW.RAGDOLLKUNGFU.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Csupán néhány stúdió, illetve maroknyi tervező zseni engedheti meg magának manapság, hogy igazán újító, eredeti játékkal rukkoljon elő. Általában az előbb felsorolt ismérvekkel rendelkező programok fejlesztése rengeteg időt, energiát, pénzt igényel, és ezek a befektetések sokszor egyáltalán nem térülnek meg. Nem véletlen hát, hogy a kiadók az elmúlt években rendszeresített „Messziről elkerülendő játékok kézikönyve" című kiadvány 116. oldalán, a 2-es mellékletben található „Soha, semmikor, semmilyen körülmények között" kezdetű bekezdése alá sorolták ezeket az innovatív programokat. Ha egy fejlesztő mégis úgy gondolja, mindenképpen újítani szeretne, nem árt, ha felköti a nadrágját. Például egy karateövvel...

Ha valaki egy Lionhead nevű stúdióban tengeti mindennapjait Peter Molyneux védelmező szárnyai alatt, akkor könnyen eltévelyedhet a gondosan - licencekkel, nagy nevekre épülő sorozatokkal, sláger játékokkal unikumot, valami olyat, ami igazán közel áll a szívéhez. Egyik nap, miközben a Fable fejlesztésén dolgozott, a szokásos napi nyolc kávé helyett véletlenül tizennyolcat gördített le, és még csak délután kettő körül járt az idő. Ekkor egy valószínűtlenül örült ötlet pattant ki a fejéből. Szerencsére nem hessegette el, eleinte csak nevezetű rendszerén keresztül - megindult a forgalmazása is. Hogy miről is van szó? Mark Healey egy olyan kungfus játékot készített, amelyben nincsenek előre eltárolt mozgások, mozdulatok, az egerünk segítségével kell mozgatnunk a játék főszereplőit, a saját izlésünk szerint ki-

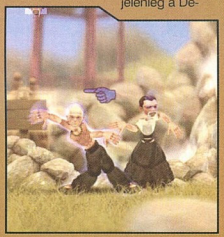


használva



még nagyobb pusztítást tudunk végez vinni. Ha gombát találunk, ne habozzunk befalni minél többet. Legalábbis, ha igazi pszichedelikus élményre vágyunk...

A rengeteg poénnal szolgáló egyjátékos küldetéssorozat mellett a fő mókát a többjátékos módozatok jelentik, jelenleg a De-



athmatch (szokásos üsd, vágd, nem apád) és a Shaolin Soccer (a labdát kell eljuttatni az ellenfél kapujába) érhető el, de hamarosan rengeteg egyéb plusz tartalom mellett számtalan új módozat válik letölthetővé.

Nekem személy szerint elsőre kicsit zavaró volt a játék, és nem kaptam rá rögtön az ízére, de néhány multiplayer menet után egyre jobban belejöttem. Érdemes tehát adni neki egy esélyt, még akkor is, ha esetleg nem sikerülne elsőre (vagy másodikra, harmadikra...) végigjátszani, mondjuk a gyakorlópályát. Mindenesetre csakis nagyon jó egérrel érdemes belevágni, különben az eredeti ötlet hamarosan kinszenvedésé válhat.

Uniq
uniq@pc.games.hu

- kikövezett útról, és ha nem figyel, akkor a jó vastag rókabőrrel bevont pihe-puha kanapé helyett hamar egy kemény faszékre kénytelen ülni. Ilyesmi történt egy Mark Healey nevű fiatalemberrel is, akinek még a mester közismerten szeniális, egyedi programjainak fejlesztése közben is arról álmodozott, készít valami igazi dédelgetett csendesen, később elkezdte a gyakorlati megvalósítást, persze szigorúan csak munkaidő után. Ez azt jelentette, hogy nappal a Lionhead-es munkáján dolgozott, éjszaka pedig a saját projektjén. A sok munkának aztán meg is lett a kézzelfogható eredménye, a játék elkészült, és október közepén - a Valve Steam alakított brutális bábokat. Például meg kell fognunk a bábunk egyik lábfejét, és a másik elé kell tennünk. Ha ezt ismételgetjük, akkor a figuránk járni, ha ezt gyorsabban műveljük, akkor futni kezd. Ha nem szeretnénk minden egyes lépést ezzel a módszerrel megtenni, akkor meg kell fognunk a kezét, és ezután arra az irányba kell húznunk, amerre haladni szeretnénk vele. Ha ütni szeretnénk, akkor a kezét kell a kívánt irányba mozditanunk, ha rúgni, akkor a lábát, ha ennél még durvábbak szeretnénk lenni, akkor pedig a fejét. Ha azt szeretnénk, hogy figuránk idétlen táncot járjon, akkor rángatnunk kell szegényt a bal egérgombbal. Mindebben az az óriási, hogy ha ügyesek vagyunk, akkor valóban képessé válunk arra, hogy bármilyen általunk elképzelt, vagy filmben látott mozdulatsort véghezvigyünk. A pályákon elszórt csuprokban mindenféle gyümölcsöket, és egyéb étketel találunk, ezeket akkor kell megenni, ha túlságosan fogyatkozik kis barátunk életpontja. Találunk számtalan fegyvert, egyéb felszerelést is, ezeket fel-

MINIMUM CONFIG: 1.5-2 GHz CPU, 256 MB RAM, DX8 3D VGA
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Nem lehet, hogy kidolgozottabb sztorival több játékost meg lehetett volna fogni?
DVD: Demo, Video, Patch, Hétvégi, Képmutató, Trainer
LAN/INTERNET
NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 20 ÓRA

- Teljesen eredeti ötlet
- Zenék, grafika, hangulat
- Rengeteg poén
- Irányítás
- Sztori

80%

QUAKE 4™

Minden tizennégy éve kezdődött, egészen pontosan 1991. május ötödikén. Egy id Software nevű kis csapat a Commander Keen játékaik sikerén felbuzdulva eldöntötték, hogy valami újat hoznak a PC-s játékok világába, valamivel megrázzák az állóvizet. A fenti dátum konkrétan a Wolfenstein 3D Shareware verziójának a szentséges megjelenési dátuma, és bizony rengeteg ember pirosbetűs ünnepként tartja számon ezt a napot. Akkoriban egy szinte teljesen háromdimenziós világ, a főhős szemszögéből nézve egyértelműen, megkérdőjelezhetetlenül a jövőbe mutatott. Egyáltalán nem túlzás azt állítani, hogy a Wolfenstein 3D adrenalindús játékmenete, a vadonatúj perspektíva, és a korlátlan mozgástér megváltoztatta a játékok addig sem szegényes világát. Nem hiába választották be a FPS műfaj megalapítójaként a Wolfit a játékvilág „Hall Of Fame"-jébe.

Az id nem sokáig ült a babérjain, rögtön nekifogtak az ötlet továbbgondolásának. 1994. december tizedikén meg is jelentették a DOOM első részét. Ez legalább olyan fontos, mint az előbbi játék, hiszen itt az ötletek már jóval kiforrottabbak voltak, a technikai színvonal megemelkedett, a lehetőségek tárháza még tovább bővült. Azt már mondanom sem kell, hogy az akció adrenalin-tartalma az egekbe szökött, a fegyverek, szörnyek elképesztő változatossága mindenkit odaszögezett a monitorok elé. Míg a Wolfenstein közönsége a program megjelenésekor csak egy egészen szűk réteget érintett, addig a DOOM-nál megváltozott a helyzet: a játék elérte a mainstream-piacot, így mindenki kipróbálhatta, és aki kipróbálta, az meg is vette! 1994. a dátum, ne feledjük. Ebben az időben produkált milliós eladásokat a DOOM, ekkor, mikor az internet annyira volt elterjedt, mint most a HDTV, ekkor töltötték le több tízmilliónan a game shareware változatát. A jelentősége megkér-

mezte. A multiplayer rész olyannyira sikeres lett, hogy még a mai napig játszanak vele, lassan tíz évvel a megjelenés után. Mondanom sem kell, hogy ezt is a folyamatos mod-készítés, és a játékosok elkötelezettsége tartja életben.

dője-lezhetetlen mind az id, mind a PC-s játékipar történetében. Önmagában is mérföldkőként emlegetném a DOOM-ot, de sokkal többről van szó, mint önmagáról. Négyjátékos LAN-mód került bele, ami teljesen új élményt nyújtott azoknak a kiváltságos személyeknek, akik helyi hálózatba tudtak kötni négy számítógépet. Mint mára kiderült, nagyon ügyesen csinálták, hiszen láthatjuk, hogy a multiplayer játékoknak saját

Röpke másfél évvel később, 1997. december hatodikán elhozta a Mikulás a Quake második részét. A megjelenés időpontjában egy csupasz, egyjátékos program volt, beépített multiplayerrel, de nem voltak például pályák. Siettek, hogy kijöjjenek a karácsonyi bevásárlószezonra, és bár két héttel a megjelenés utánra ígérték a hiányosságot orvosló patch-et, de az csak 1998 februárjában jelent meg. Ettől függetlenül erős single player rész, és egy még erősebb multiplayer mód jellemezte a

Quake az ég, ez a monster meg elég ronda...

piaci szegmensük alakult ki. Ez egy dolog, de egy másik fontos lépés az id részéről az volt, mikor kiadták a DOOM forráskódját. Erre alapozva bárki, aki rendelkezett némi programozó tudással és kreativitással, ráhúzhatta a saját elképzeléseit a játék világára. Beindult a mod-gyártás. Jelentős mozzanat, mivel ez a megjelent programot a folyamatosan érkező módosításokkal évekig életben tartotta, valamint azért, mert John Carmack felfigyelt rá, hogy kimeríthetetlen ötletforrás a sok mod a jövőbeli projektek számára.

Természetesen a Quake első része a következő komolyabb mérföldkő, ennek megjelenése 1996. június huszonkettedikére tehető. Poligonokból felépített, valós 3D grafika, eddig páratlan interaktivitás a környezettel, és a már megszokott adrenalinpumpáló játékmenet jelle-

Egy nap híján két évvel később megjelent a Quake 3: Arena. Érdekes módon John Carmack mindenki szívbajára még 1998-ban elejtette, hogy a következő, kimondottan multiplayer játékuk csak simán Quake Arena lesz, ezzel is jelezve, hogy nem a sorozat tagja az új program. Az-

tán persze a piaci pozicionálás rögös útját járva rájöttek, hogy igenis meg kell számozni a terméket, a jobb eladások érdekében. Akik eddig a szingli részt preferálták a Quake játékokban, azok most koppantak, viszont a rendkívül erős multiplayer kvékerbázis számára eljött a Kánaán. Mégsem állítom azt, hogy a többjátékos mód volt a legjelentősebb a Quake 3: Arenával kapcsolatban. Meglátásom szerint az engine volt

Csak nem Marilyn Manson?

Quake 2-t, néhány point release (patch) után.

a legfontosabb. Rengeteg helyre licencelték, még nem túl régen is

MINT A MOZIBAN

Mint ismeretes, mostanában kezdik játszani a mozik a Doom filmváltozatát, a Gyűrűk Urából ismert Karl Urban, és a karizmatikus Dwayne Johnson, alias a Szikla főszereplésével. Mivel mostanában annyi játékadaptáció tölti meg a mozivásznakat, amennyit a stúdiók nem szégyellnek, így óhatatlanul is vegyes ezeknek a minősége. Az előzetes információk alapján a Doom talán az első olyan jó film, ami játékból készült. Hogy ez, hogy kapcsolódik a cikkhez? Az a pletyka járja, hogy a Quake 2 és 4 által alkotott történeti egység talán a mozivásznon köszön majd vissza a jövőben.

jelentek meg olyan programok, amelyek rá alapoztak, s ez azért nem elhanyagolható.

2003 nyarán jött a DOOM 3. Jött, jött, látott is, de csak keveseket győzött meg. Pedig hamisítatlan „dúmos" hangulata volt, csak azért majdnem egy egész évtized eltelt az első rész óra a megjelenésekor, az igényeink változtak, az ingerküszöbünk megemelkedett az idők során, nem mindenki érezte át a retró hangulatot, melyet a játék képviselt. A multiplayer részről jobb, ha egy szót sem ejtünk. Rossz netkód, hatalmas gépigény, borzalmasan kevés játékos… Ezt is felfoghatjuk retrónak, de inkább ne tegyük…

2005. október tizennyolcadika. Kilenc évvel és pár hónappal később, az id software gondos báskodásával, ámde a Raven Software által elkészítve megjelent a Quake negyedik része. Persze konkrétan róla szól a cikk, a kissé hosszúra nyúlt bevezető mindössze azért kellett, hogy realisztikus képet fessünk az id First Person Shootereinek fejlődéstörténetéről, hogy lássuk az evolúciót.

Mit is kapunk, ha kinyitjuk a Quake 4 színes-szagos csomagolását? Természetesen a szokásos dolgokat (lemez, manual, stb…), egészen az installálásig semmi különös élményben nem lesz részünk. Nem tudom, hogy emlékszünk-e még a második rész történetére?! Aki igen, az csukja be a szemét, és képzelje el újból az egészet, aki pedig nem, az figyeljen az alábbi néhány sorra.

Névtelen Space Marine-ként belecsöppenünk az emberek és a Stroggok háborújába, és természetesen hatalmas veszélybe kerül minden, ami szép és jó, ha nem vetünk gátat a gonosz földönkívüliek még gonoszabb tervének. Az is egyértelmű, hogy sikerrel jártunk, mivel mi vettük kézbe a dolgok irányítását, nekünk nem is volt más opció, mint a győzelem.

A Quake negyedik része szinte másodpercre innen veszi fel a történet fonalát (olyannyira, hogy az eligazítás során megemlítik az előző epizódban elkövetett hőstetteinket,

sőt, azok folyományaképp indulunk nagyméretű offenzívára). Ám a változatosság kedvéért most nem egy identitás nélküli tengerészgyalogos szerepébe kerülünk, hanem egy Matthew Kane nevezetű baka bőrébe. Őt frissen helyezték át a Rhino osztaghoz, így elszeretettel élcelődnek rajta/rajtunk a már rutinosabb katonák, fogadnak, hogy vajon túléljük-e az első napot, valamint az elején még nem is látnak túl szívesen az összeszokott csapatban.

Ez talán kis apróságnak tűnhet, azonban nagyban hozzájárul az alaphangulat megteremtéséhez, valahogy hihető atmoszférát kölcsönöz az egésznek. Leginkább a Csillagközi Invázió osztagaihoz tudnám hasonlítani saját kis csapatunkat a viccek, a vezetők karizmája és bajtársaink halandósága miatt. Könnyen lehet, hogy az általunk legjobban megkedvelt társunkat ragadja el a halál fagyos keze egy átvezető animáció során.

A fentiekből kitűnik, hogy a történet igen fontos elemét képezi az új Quake játék szingli módjának. Ezúttal a sztori - a trendnek megfelelően - normális stílusú elmeséléssé fejlődött, ellentétben az első és második részre jellemző „játékmenet mögött

Állj, vagy még jobban tövök!

megbúvó másodlagos fontosságú töltelék" szerepével.

A Quake 4 komolyan veszi saját magát, ez határozottan jót tett a single player történetvezetésnek, egyfajta komolyságot, súlyt kölcsönöz eseményeknek. Eseményekből, pedig egyáltalán nem lesz hiány, sőt, egy, a sztoriba beleszőtt csavar olyannyira a helyén van, hogy másodszori végigjátszás során is falfehérre sápadt arccal, félig becsukott szemmel néztem végig a jelenetet. Mondanom sem kell, hogy kimondottan kedvemre való, ha ilyen erős érzelmeket vált ki belőlem egy játék.

Ha már az érzelmeknél járunk. Furcsa, de mikor először végigjátszottam a Quake negyedik részét valahogy nem tudtam hova tenni, képtelen voltam értékelni egyes elemeit, és valószínűleg hamis következtetéseket vontam le. Második nekifutásra már jóval derűsebb kép alakult ki bennem a programról. Megláttam a rejtett értékeit, de még azt is észre vettem, ami addig is előttem volt, csupán elsőnek átsiklottam felette. Ez az egész história azért furcsa, mert általában a második nekifutás során veszem észre a hibákat, hiányosságokat. Nos, ez a Quake negyedik részének esetében tökéletesen fordítva történt.

Persze ez nem azt jelenti, hogy hibáktól mentes, tökéletes játékkal van dolgunk. Szerencsére nem ez a helyzet, mivel elég furcsán nézne ki, ha magamból kikelve, transzparenseket lengetve az egekbe emelnék egy játékot, már-már PR-cikk szinten. A Quake 4 szingli játékmódjának szinte kifogástalan a sztorija, mégis előfordul, hogy erről megfeledkezünk, és csak darálunk, darálunk és darálunk. Pont az ilyen megfeledkezéses időrésekben van egy lélegzetvételnyi időnk felfigyelni az apróbb ügyetlenségekre.

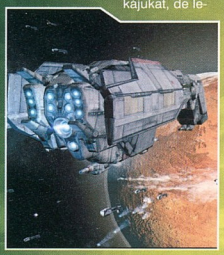
Kezdetnek említhetnék a középszerű mesterséges intelligenciát. Több fajta Strogg ellenség van a játékban, mindegyiküknek mintha be lenne építve az egyetlen támadási sémájuk, melyet újra és újra alkalmaznak. Körülbelül a sztori hatvan százalékánál már látunk minden ellenfelet, ekkor válik nyilvánvalóvá, hogy bizony fajtánként mindig ugyanazt csinálják. Az alap monszterek lőnek, felénk futnak, majd megint lőnek. Tökéletesen kiszámítható minden, a legkisebb meglepetés sem ér minket, semmi kirívót nem látunk senkitől. Ez egysíkúvá is tehetné az egyjátékos módozatot, de, mint említettem, nagyon kevés olyan pont akad a történet folyamán, mikor ez a kisebb hiányosság feltűnhet, mert többnyire teljesen lefoglal minket vagy az aktuális feladat, vagy az átvezető animáció. A lényeg annyi, hogy csak abban a kevés üresjáratban akad időnk ilyeneken tűnődni, ami szórványosan előfordul. Mindezektől eltekintve a tempó feszített, szinte mindig akad valami, amire lőhetünk, amit felrobbanthatunk, vagy megnyomhatunk. Némileg jobb a helyzet a társaink AI-jával, merthogy most már nem egyedül szállunk szembe a hatalmas Strogg sereggel, hanem rengeteg Space Marine is az oldalunkon harcol. Sok játékkal ellentétben, ahol csak disznek vannak ve-

JÁRGÁNYOK

Haladnak a korral a Quake játékok is, így ennek köszönhetően a negyedik részben már nem csak speciális Space Marine bakancsunk koptatásával juthatunk el A pontból B pontba. Megjelentek ugyanis a vezethető járművek ebben az univerzumban is. Kezdetnek csak egy konvojkísérő légpárnás monstrum géppuskafészkébe szállhatunk be, ám később már a tényleges irányítást is gyakorolhatjuk majd egy Hover Tanknak nevezett pusztító gép pilótafülkéjében. Ezen a vonalon továbbhaladva, egy kétlábon járó, mini-lépegetőre hasonlító mech-szerűség kabinjába is bepattanhatunk, hogy onnan lövöldözzük halomra a Stroggok védelmi állásait. Mindez jól hangzik, és hangulatos részét is alkotják a Quake 4-nek, de egy apró kérdés: a multiplayerbe miért nem lehetett beépíteni őket?

lünk az NPC-k, itt aktívan részt vesznek a harcban, és ha úgy döntünk, hogy hátul maradunk, ők akkor is képesek saját kezűleg ledarálni az ellenséget. Bár az is furcsán hatna, ha erre nem lennének képesek, lévén „GOD módban" futkorásznak fel s alá.

Izgalmas terület - ha már a Quake 4 a témánk - a játék motorja. Természetesen a DOOM 3-ban bevált engine hajtja az új kvéket is, és ha ránéztek a bevágott képekre, ez maximálisan látszik is. Pontosan ez a baj. Adott egy elvileg jól használható alap, amelyre a Ravenes srácok szinte pont ugyanolyan látványvilágot húztak, mint az id-s fiúk. Elhiszem, hogy tisztelik a munkájukat, de le-



hettek volna kicsivel merészebbek is, talán jobban el kellett volna rugaszkodni a DOOM vizuális hangulatvilágától. Nézzük csak meg bátran például a nemrégiben feléledt Prey-t. Hiába ugyanaz a motor hajtja, mint a fent említett két játékot, mégis teljesen egyedi kinézettel bír, tehát nem jelenthetjük ki azt, hogy „kész, ennyire képes a D3 engine". Igenis meg lehetett volna erőltetni a képzelőerőt, hogy kicsit jobban elkülönüljön a Q4 a D3-tól. Így viszont a sok sötét résszel, a néhol homályos textúrákkal megtévesztő a hasonlóság.

Gondolhatnánk, hogy ha a látvány szinte teljesen ugyanolyan, akkor a gépigény is maradt a régiben. Nem, ez természetesen nem így történt. A háttérben történtek változások: sokkal részletgazdagabb lett a grafika, bejöttek a nyílt terepek, egyszerre 5-7 ellenfél is jöhet ránk, ennek megfelelően emelkedett a követelmény. Míg a Doom 3-ban elég volt egy 256 megabyte-os videokártya az Ultra-High beállításokhoz, addig a Quake 4-ben már egy 512 megás VGA-szörnyeteg kell ugyanehhez a szinthez. Mosolyogtam is, mikor a 256-os X800Pro egy percig volt képes nyomni Ultra-High-ban a képet, majd visszafogottan lefagyott a játék valami apró VGA dll-re vonatkozó hibaüzenettel.

Oda se neki, jó nekünk az a fránya High beállítás is. Erről jut eszembe: ne hagyjátok, hogy magától állítsa be a játék a szerinte megfelelő grafikai beállításokat, mert elképesztő dolgokat tapasztalhattok. Az egy éves X800 Pronak azt

Csak a hasát, hogy meg ne sántuljon!

mondta, hogy inkább csak 640 x 480-ban, medium beállításon futtassa az akciót. Nevetséges, tekintve, hogy 1024x768, High beállításokkal (+AA, AF) is akadás nélkül elfutott.

Ha már Quake, akkor szinte egyértelmű, hogy agyunk egyik hátsó, eldugott szegletéből előtérbe kúszik a kifejezés: multiplayer. Hogy is mondjam... A Raven Software az égvilágon semmit sem változtatott. Ahogy már láttuk a Quake 3: Arenában, úgy van minden itt is. Olyan, mintha elmennénk nyaralni hat évre, és úgy hagynánk a lakást, ahogy van. Közben persze kifestené valaki, de minden egyes kis tárgyat visszatett volna oda, ahol azt eredetileg is megtalálta. Egyedül a sebességérzet változott, ezúttal sokkal visszafogottabb tempóban lövöldözhetünk egymásra, vagy rabolhatjuk a zászlót. Ez szíven ütött, mivel azt vártam, hogy kapunk valami újdonságot, amivel érdemes lesz megint hálóban játszani, de ez nem így történt. Tulajdonképpen a szingli részben sincs semmi olyan dolog, amit máshol ne láttunk volna, viszont ott mégis valahogy sikerült úgy összehozni az elemeket, hogy kielégítő végeredményt kapjunk. Mit is kapunk, ha kinyitjuk a Quake 4 színes-szagos csomagolását? Jár nekünk egy igen korrekt szingli játékrész, melyet megéri végigjátszani, akár többször is az emlékezetes pillanatoknak köszönhetően. Mellékelve van egy olyan multiplayer mód, amely tulajdonképpen teljesen ugyanaz, mint az elődje, csak grafikai és sebességi változtatásokkal. Az egészet öntsük nyakon a DOOM 3 látványvilágának szinte pontos másával, és megkapjuk a doboz teljes tartalmát. Aki befektet a Quake széria legújabb részébe, az nem bánja meg a kiadott X ezer forintot, mert egyedül játszva igen élvezetes produktumról van szó, de on-line játékra vannak sokkal jobb termékek is a piacon.

Dante
dante@pc.games.hu

F.E.A.R. VS QUAKE 4

Szerkesztőségünk arra kérte két „veterán" cikkírónkat, hogy a tesztre kapott játék mellett vessenek egy pillantást a rivális alkalmazásra is és fogalmazzák meg néhány jellemzővel, hogy mi a véleményük a rivális akciójátékról. Sommás véleményüket az alábbi táblázatokba foglaltuk össze számotokra.

	F.E.A.R.	Quake 4.
C5		
Grafika	Pazar, látványos, új etalon	A Doom 3-ból ismert, kevés újítással
Gépigény	Magas	Átlagos
Játékélmény	Megfelel a várakozásnak, egyedi és érdekes	Várakozáson aluli; csalódás az előző részekhez képest
AI	Az eddigi legjobb, (HL2 trónfosztó)	Átlagos (Doom3 szintje)
Játékidő	Átlagos; lehetne hosszabb	Meglepően rövid
Újrajátszás	Nehezebb fokozaton komoly kihívás	Nehezebb fokozaton komoly kihívás
Multiplayer	Átlagon felüli, különösen SlowMo módban	Csalódás, különösen a Q3 remake miatt
Értékelés	92%	87%
Dante		
Grafika	Jó kártyával nagyon ütős	Feltupírozott, de erősen Doom 3 utóízű
Gépigény	Nagyon magas	Magas
Játékélmény	Nagyon intenzív	A szingli rész tömör, de élvezetes
AI	Meglepően jól sikerült	Tisztán kivehető sémát ismételnek az ellenségek újra, és újra...
Játékidő	Rövid, ennél többre számítottam	Default nehézségi szinten nagyon rövid
Újrajátszás	Most megpróbálom sötétben is	A sztori akár többszöri fogyasztásra is alkalmas
Multiplayer	Meglátszik rajta, hogy mennyit dolgoztak vele	Egysíkú; A Quake 3 óta zéró fejlődés tapasztalható
Értékelés	90%	81%

MINIMUM CONFIG: 2,0 Ghz CPU, 512 MB RAM, 64 MB VGA, 2800 MB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért érzem „csak" jobbfajta iparosmunkának a játékot?

DVD: Demo Video Patch Háttér Képmutató Trainer

LAN/INTERNET | DOOM 3 - **92%** QUAKE 2 - **94%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **6** ÓRA

- + Élvezetes szingli rész
- + Néhol gyönyörű grafika
- + Jó sztori
- − Sok elmosódott textúra
- − Gépigény

81%

MULTIPLAYER **70%**

WARHAMMER 40.000: WINTER ASSAULT 68

LEÍRÁSOK

63 DRAGONSHARD - 80%

Vajon ki fogja birtokolni Syberis szívét, ezt a hatalmas, kékes fényű és titokzatos mágikus erővel bíró kristályt, mely Eberron földjén, Xen'drik egykor virágzó földjén rejtőzik egy magas hegyekkel övezett völgy mélyén? A bosszútól szomjas Umbragenek, vagy a Lizzardfolkok mutáns gyülekezete? A Lady Marryn vezette Order of the Flame csapatának sikerül elpusztítani minden gonosz varázslat szülőhelyét?

66 ROME: TOTAL WAR - BARBARIAN INVASION - 83%

Az év végén kijövő új nagy nevek mellett szépen sorban jönnek ki a tavalyi sikerprogramok kiegészítői is. Ezúttal az ókori időkben játszódó, igencsak szép sikereket magáénak mondható játék, a Rome: Total War kiegészítő lemezét vesszük nagyító alá, hogy láthassuk, sikerül -e labdába rúgnia az idei stratégiai mezőnyben.

68 WARHAMMER 40.000: WINTER ASSAULT - 80%

Ahogyan az már lenni szokott, ha egy program kicsit is sikeres, akkor rövid időn belül elkészül hozzá egy (esetleg kettő vagy három) kiegészítő lemez. Ha ez jól sikerül, új életet lehel a lassan porosodó játékba, és újból felkelti a játékos közösség érdeklődését. Valami ilyesmi történt a Warhammer 40000 esetében is: egy év elteltével itt a kiegészítő. Kapunk e nagy dolgokat? A cikkből kiderül...

70 AGE OF EMPIRES III - 90%

Új grafika, új egységek, esetleg egy kis történet. Általános dolgok, amikre egy folytatásban számíthatunk. Ehhez képest, a már 2+1 részt megért sorozat legújabb tagjában eleg markáns változások is megjelentek, sőt ezek vannak jelentős többségben. Végül is a játék végleges változata is a kezeink közé került. A cikksorozatunk jelen példányából megtudhatjátok, hogy milyen is lett pontosan a játék, miután megjelent. Lapozásra felkészülni! Rajt!

STRATÉGIA KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- War Leaders: Clash of Nations – 2006/06 CDV
- War Front: Turning Point – 2006/05 CDV
- Heroes of Annihilated Empires – 2006/01 Deep Silver
- Wildlife Park 2 – 2006/01 GSC
- Paraworld – 2006/01 Koch Media
- Heroes of Might and Magic V – 2006/01 UbiSoft
- Spellforce II – 2006/02 JoWood
- Hotel Giant 2 – 2006/02 JoWood
- Desperados 2: Cooper's Revenge – 2006/02 Atari
- Heart of Empire: Rome – 2006/02 Deep Silver

A JELEN - MEGJELENÉSEK

- UFO: Aftershock – 2005/11 Cenega
- The Movies – 2005/11 Activision
- Blitzkrieg II – 2005/11 CDV
- Civilization IV – 2005/11 2K Games
- RTW: Barbarian Invasion – 2005/11 Black Bean Games
- AoE III: Age of Discovery – 2005/10 Microsoft
- Legion Arena – 2005/10 Sega
- American Conquest: Divided Nation – 2005/10 THQ
- Warhammer 40.000: Winter Assault – 2005/10 Atari
- Dragonshard – 2005/10 Codemasters

A MÚLT - TOPLISTA

1. Age of Mythology – Microsoft
2. C&C Generals – Electronic Arts
3. Starcraft – Vivendi
4. Warcraft III – Vivendi
5. Sim City 4 – Electronic Arts
6. Rome: Total War – Activision
7. Armies of Exigo – Electronic Arts
8. Panzers – CDV
9. Soldiers: Heroes of WWII – Codemasters
10. Afrika Korps Vs. Desert Rats – Monte Cristo

DUNGEONS & DRAGONS® DRAGONSHARD

INFO LIQUID ENTERTAINMENT | ATARI | WWW.ATARI.COM/DRAGONSHARD/UK/ | GAMEEXPRESSZ ÁR: 7990 FT

Xen'drik egykor virágzó, gyönyörű földjére emberöltőkkel ezelőtt egy rejtélyes, kékesen csillogó kristálytömb hullott, mely szörnyű katasztrófa hatására az elf városok a föld mélyére süllyedtek. A felszínen azóta különös lények jelentek meg, akik istenként tisztelik, és Syberis szívének hívják ezt a titokzatos kristályt. Ki tudja miért, de a katasztrófa óta a felszíni világ teljesen megváltozott. A magas hegyekkel körülvett Eberron tájait néhol hófödte lankák, néhol forró és kopár sivatagok, néhol pedig sűrű, átjárhatatlan dzsungel borítja. Mindezek tetejébe, teljesen kiszámíthatatlan időközönként heves vihar rázza meg a földet, és a titokzatos kristályhoz hasonló szilánkok csapódnak be a földbe. A mélyben sem az a világ uralkodik már, mint régen, mert bár a városok nagyrészt fennmaradtak, de az egykor volt utcákon és sikátorokban különös szörnyek telepedtek le, akik az elfek ősi kincseit és talizmánjait őrzik, melyekben fellelhető a hatalmas elődök minden tudománya. A legenda azt tartja, hogy aki birtokolja Syberis szívét, azé a teljes hatalom a mélyben és a felszínen egyaránt. Hosszú évekig ez a legenda csak szájról szájra terjedt, de mindenki hitt benne, de mégsem akarta egyik nép sem magáénak a hatalmat, hiszen béke honolt szerte a vidéken, míg egy nap meg nem jelentek a messzi földről jött Umbragenek, hogy elfoglalják a területet, és az övék legyen a titokzatos kristály minden ereje és hatalma. Nem nézhetik ezt tétlenül az itt élők, és megkezdődik a kétségbeesett harc a betolakodók ellen.

Umbragen kutyák, nem lesz a tiétek a cucc!

Először is nézzünk körül a menüben, mert van itt néhány olyan dolog, amivel ritkán, vagy egyáltalán nem találkozunk más játékokban. Az, hogy a videó beállításoknál a felbontás és a fényerő változtatható, abban semmi érdekes nincs, de az, hogy külön ki-be kapcsolható, hogy a fák hajladozzanak és a fűszálak mozogjanak, már inkább érdekes. Az is megszokott, hogy a vízfelszín minősége beállítható, de az már nem, hogy külön ki-be kapcsolható, hogy felkavarodjon-e a vízfelszín, mikor átgázolnak rajta az egységek. Az általános beállításoknál is találtam pár érdekességet. Ilyen például, hogy ki-be kapcsolható az egységek együtt mozgása. Ez annyit jelent, hogy ha be van kapcsolva, akkor az egész csoport együtt mozog, de a leglassabb egység sebességével. Az is ki-be kapcsolható, hogy automatikusan átváltson a képernyő arra a szintre (felszín vagy a dungeon), ahová átléptek a mozgatott egységek. Van még itt néhány érdekes újítás, vagy inkább fogalmazzak úgy, hogy egyedi menüpont, úgyhogy mindenképp érdemes körülnézni benne, de az igaz, hogy a legtöbb dolog úgy jó, ahogy alapból beállították. Ha kellően bekonfigurálták mindent, kézre igazították a gyorsbillentyűket (van néhány tucatnyi) akkor akár bele is csaphattok a lecsóba, de javaslom, hogy előbb nyomuljatok egy kicsit az oktató pályán.

Kellően kiokosodva az oktató pályákon, három alapvető játékmód közül választhattok. Elsőnek említem mindjárt a többjátékos módot, amit helyi hálózatban vagy a Game Spy szerverén keresztül játszhattok. Itt mindössze annyi a bibi, hogy az 1.1.4-es javítás nélkül nem enged a program továbblépni. Ebben a módban vagy csatlakoztok egy már futó játékhoz, vagy ti magatok inditotok egyet. A Skirmish módban először is ki kell választani a nyolc előre elkészített pálya közül, hogy melyik legyen a csatározások színtere. A résztvevők száma a pályáktól függ, maximálisan nyolc lehet egyszerre (te és

nyolc gép ellenfél). A kiválasztott pálya ugyan tartalmaz egy alapbeállítást, de néhány dolog azért megváltoztatható, például az induló nyersanyagkészlet, a tapasztalati pontok (XP) gyarapodásának mértéke a megölt ellenségek után, a gépi játékosok erőssége, és rádásként még a játék alatt hallható zene is összeválogatható. Az alapjáték a „Story" mód, vagyis a történet végigjátszása, amely bár a játékban három „nép" szerepel, csak kettő oldalán lehetséges. A tulajdonképpeni főszereplők, az Order of the Flame Lady Marryn vezetésével, emberek és törpék szövetségéből áll, és olyan karakterekkel találkozunk a soraiban, mint a Paladinok, a Fehér varázslók, és varázslónők, Barbárok, Tolvajok és Rangerek. Az ő szövetségük célja Syberis szívének elpusztítása, hogy megszabaduljon a világ a gonosz varázslatoktól és a félelmetes mutánsoktól. A másik nagy népcsoport, a Lizzardfolk Wowen vezetésével, akik csupa mutánsokból állnak, de közöttük is megtalálhatók a varázslatok tudorai. Az ő céljuk nem más, mint a hatalmas kristály megvédése, mert hitük szerint ennek köszönhetően volt egyensúly és béke Eberron földjén. A harmadik népcsoport az Umbragenek, akiket emberöltőkkel ezelőtt kiátkoztak erről a földről, de most visszatértek, hogy megszerezzék Syberis szívét, és bosszút álljanak mindenkin. Az Umbrageneket Illithi, a Fekete Varázsló vezeti, és a soraikban csupa gonosz varázsló, boszorkány, testet öltött démon gyülekezik, de az ő oldalukon sajnos nem lehet végigjátszani a történetet. Mindkét játszható oldalnak a vezetőjükkel együtt négy főhőse van, akik egymástól meróben különböző speciális képességekkel vannak felvértezve. Az utolsó pálya, vagyis a finálé kivételével valamenynyi küldetésben csak az egyikőjük lehet jelen, vagyis indulás előtt ki kell választani, hogy melyik főhőssel akarjátok az adott részt végigjátszani. Van viszont itt egy plusz lehetőség, ugyanis a már végigjátszott küldetés végén nem a következő pálya töltődik be automatikusan, hanem visszakerülünk a térképre, (pont úgy, mint a Lord of the Ringben) és onnan választjuk ki a következő epizódot. Így pályánként beállítható a nehézségi fok, és újból végigjátszható bármelyik rész, mondjuk egy másik főhőssel.

Minden történeti részt egy kis bevezető mozi előz meg, amelyből megtudható, hogy tulajdonképpen miért is kell küzdeni az elkövetkezőkben, majd betöltődik a terület, a vezetőnk mellé kapunk egy minimális induló csapatot, egy még üres, vagy csupán néhány épülettel rendelkező bázist, és némi nyersanyagot, ami mindössze az arany és a Dragonshardnak nevezett kristályszilánk. Az aranykészlet nagyobbrészt a földalatti világban található, az elfek elhagyott kincseskamráiban, különböző szörnyektől hemzsegő termekben, és azok erszényeiben, akik az utunkba kerülnek. A Dragonshard az égből hullik, mint a jégeső, de csak bizonyos területekre, és heves viharok kíséretében, melyek teljesen véletlenszerűen és változatos intenzitással csapnak le a vidékre.

A bázis, melyet itt citadellának neveznek, nem igazán város, inkább egy vár, egy központi épülettel, várfallal, és rajta a négy égtáj felé egy-egy kapuval, a „Nexus System" szerinti szisztémával. Ez annyit jelent, hogy a terület négy részre van felosztva, és mindegyik részen négy épület felépítésére van lehetőség. Természetesen ez a terület korántsem elegendő, hiszen minden népnek tíz különböző tulajdonságú egysége lehet, így nincs mód egy játszmán belül mindegyikből folyamatosan termelni a csapatokat, ugyanis az egységeket csak akkor lehet magasabb tudásszintre emelni, ha megfelelő mennyiségű azonos épület már felépült. Így tehát ha ötös szintre akartok fejleszteni valamilyen egységet, akkor abból az épületből, amelyben készülnek, ötöt kell felépíteni. Máris látszik tehát, hogy milyen szűkös is ez a terület, de szerencsére felfedeztem egy kiskaput a rendszerben. Ha valamelyik egységgel elértétek a maximális szintet, nyugodtan le lehet bontani az ötből akár négy épületet is, a maradék egyben továbbra is ötös szintű egység termelődik.

A játék tulajdonképpen két szinten zajlik egyszerre, sőt mondhatom

HŐSÖK

Hős neve	Passzív képesség	Harcképesség	Ideiglenes képesség (újratöltődik)
		Lizardfolk hősök	
Redfang	Nagymértékben növeli minden egység sebzését, amely vele együtt harcol	Nagy, pusztító erejű lángcsóvát lövell a szájából	Minden egységének megnöveli az életerejét és a támadóerejét
Wowen	Minden egységének megnöveli az életerejét	Megidéz egy erős elektromos vihart, amelyből villámok csapnak le a célterületre	Megnöveli minden egységénél az életerő újratöltődésének sebességét
Blackclaw	Minden egységének megnöveli az energia-újratöltődési sebességét	A célterületre egy mérges gázfelhőt permetez, amely nagy sebzést okoz a területén lévőknek	Egy időre minden egysége ellenáll a fizikai sebzésnek
Silverblade	Minden egységének növeli az ellenálló-képességét mindenféle varázslattal szemben	Kinyújtott karjaiban a félelmetes kardjaival őrült sebességű forgásba kezd, amivel mindent sebez maga körül	Minden egységének megnöveli egy időre a mozgási és támadási sebességét
		Order of the Flame hősök	
Lady Marryn	Minden egységének növeli az életerő-újratöltődési sebességét	A földre csap egy hatalmas kalapáccsal, amitől a körülötte lévők hátrarepülnek és elesnek, miközben sebződnek egy nagyot	Minden egység meggyógyul, amelyik a Lady oldalán harcol, függetlenül attól, hogy éppen merre van
Kael	Nagymértékben növeli minden egység sebzését, amelyik vele együtt harcol	A kijelölt területre éles török hullnak az égből, nagymértékben sebezve azt, akit eltalálnak	Egy időre minden egység tovább tud harcolni, még akkor is, ha elfogyott minden energiája
Amathor	Minden egységének megnöveli az energia-újratöltődési sebességét	A célterületen átmenetileg jégtömbbé fagyaszt mindent, kivéve a légi egységeket, és a dungeon fő szörnyeit	Egy időre az egységeknek nem fogy az energiájuk harc közben, harcol függetlenül attól, hogy éppen merre van
Bastion	Minden egységének növeli az ellenálló-képességét mindenféle varázslattal szemben	A földre csap az öklével, amitől a körülötte lévők hátrarepülnek és elesnek, miközben sebződnek egy nagyot	Minden egységének megnöveli a támadóerejét, főleg a falak és épületek ellen

kell lejátszani. A lényeg itt az egyszerre szóban rejlik, és ez a legnagyobb újítás a Dragonshardban. Addig, amíg egy csapat a kristályokat gyűjtögeti a felszínen, vagy éppen a bázist védi a támadóktól, esetleg a területet deríti fel, és ütközik meg az ott felvonuló ellenséges csapatokkal, addig egy másik társaság megteheti, hogy a földalatti városban, a Dungeonban gyűjtögeti az aranyat, csatározik az ott megbúvó szörnyekkel, és mindenféle jutalmakért elvégzi az Elf varázslóktól kapott feladatokat. A mélyben bolyongó egységek azon hátrányát, hogy messze van az utánpótlás és a bázis, azzal ellensúlyozták, hogy ott lehetőségünk van pihentetni a csapatokat, és így a pihenő idő alatt az életerejük és az energiaszintjük visszaáll a maximális szintre.

A képernyő alsó sorának bal szélén két mini térképen figyelhetjük, hogy merre mi történik, közöttük a „King Screen" és a menü, középen az egy csoportba összeállított egységek képei láthatók, és a jobb szélen az éppen kiválasztott kapitány, vagy a főhős képe látható, rajta az életfunkciói, az energiaszintje, és a speciális képességei, melyeket használni tud, és ott is aktiválhatjuk őket. A képernyő felső részén a feladatokat, az enciklopédiát, a párbeszéd-történetet, és egy egyszerű súgót találunk. Ha menet közben felveszünk valamilyen tárgyat, tekercset, amivel valamilyen varázslatot végezhetünk, az a másik „Inventory"-nak nevezett hátizsákunkba kerül. Ennek a tartalma a képernyő jobb szélén látható, és innen azonnal elérhető. A hátizsák tartalma azonban véges, így okosan kell beosztani, hogy mit cipelünk benne, mi az, amit tartalékolunk a későbbiekre, és mi az, amit azonnal elhasználunk, amint újabb cuccot vehetnénk fel.

A cikkem végéhez közeledve, már csak az általánosságokra maradt egy kicsi helyem. Ezek közül az egyik maga a megjelenés, ami bevallom nem igazán késztetett örömujjongásra. A fejlesztők elmondása szerint külön grafikai motort fejlesztettek ehhez a játékhoz, de ebből én semmit nem vettem észre, sőt inkább csúnyácskának találtam az egészet, úgy ahogy van. Ha a maximális elérhető létszámú csapatot mozgattam a képernyőn, és megjelent mellettük az ellenség is hasonló létszámban, időnként alaposan lelassultak az események. Az irányítás a jól megszokott egér és billentyű kombinációjával, és a „Point and Click" technikával történik, ami tökéletesen megfelelő. A zene jól visszaadja a játék hangulatát, és akár mi magunk is összeválogathatjuk, hogy mely zeneszámokat hallgassuk s milyen sorrendben, de bármikor ki is kapcsolhatjuk, egyetlen gombnyomással.

Összefoglalva, egy kellemesen izgalmas, sokszor nehéz és izzasztó RTS-sel volt dolgom, amelyben harmonikusan jelentek meg az RPG-elemek. Izgalmas szórakozás lehet bárkinek, aki szereti ezt a stílust, bár lehetne hosszabb is a játék, mivel az összesen 14 pályából álló történet, és a 8 „Skirmish" pálya elég hamar kivégezhető.

nyugodtan, hogy a küldetések nagyobb felét, a föld alatt

Clemi
clemi@pc.games.hu

A KAPITÁNYOK ÉS EGYSÉGEIK ELLENÁLLÓ-KÉPESSÉGE

Egység neve	Ellenálló-képesség %-ban			
	Fizikai támadás	Elektromos sebzés	Tűzsebzés	Mérgezés
Lizardfolk				
Tribal Shaman	0	65	65	65
Pteranodon Rider	65	65	0	65
Fire Drake	65	0	65	65
Chameleon Rogue	20	70	70	70
Night Shink	65	65	65	0
Spitting Turtle	65	65	0	65
Spirit of Nature	70	70	20	70
Poison Archer	0	65	65	65
Lizardfolk Fighter	70	20	70	70
Troglodyte Surveyor	65	65	65	0
Order of the Flame				
Sorcerer	0	65	65	65
Deathless Guardian	65	65	0	65
Flame Archon	65	0	65	65
Warforged Titan	70	20	70	70
Rogue	70	70	20	70
Paladin	70	70	70	20
Cleric	65	0	65	65
Ranger	0	65	65	65
Barbarian	20	70	70	70
Artificer	65	65	65	0

DRAGONSHARD NYEREMÉNYJÁTÉK

A SevenM Kft. három darab eredeti Dragonshard játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Hány főhőse van összesen a két választható oldalnak?
Mi a neve a bázisnak a játékban?
Mi volt a Liquid Entertainment előző játéka?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt november 18-ig az alábbi címre várjuk: PC.GAMES – Dragonshard játék 1325. Bp. Pf.:315

MINIMUM CONFIG: PIV 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64MB VGA, DirectX 9.0c, 1,5 GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért nem lehet a javítás nélkül fellépni a játékszerverre?

DVD: Demo, Videó, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer

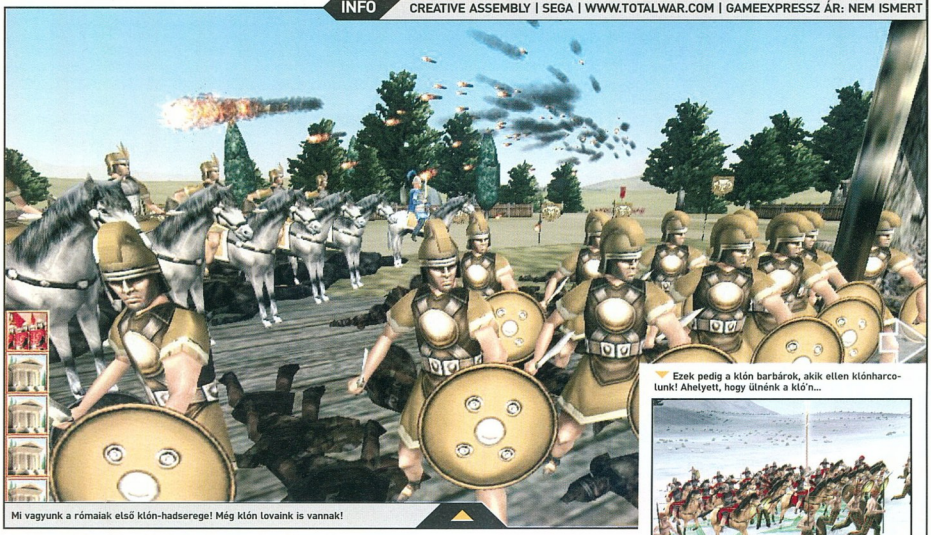
LAN/INTERNET | WARCRAFT 3 – 94% | ARMIES OF EXIGO – 88%

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **12** ÓRA

- + Újítások
- + Látványos varázslatok
- − Grafika
- − Korlátozott nézőpont
- − Kiegyensúlyozatlan

80% MULTIPLAYER **82%**

INFO CREATIVE ASSEMBLY | SEGA | WWW.TOTALWAR.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT



Mi vagyunk a rómaiak első klón-hadserege! Még klón lovaink is vannak!

Ezek pedig a klón barbárok, akik ellen klónharcolunk! Ahelyett, hogy ülnénk a kló'n...

ROME: TOTAL WAR - BARBARIAN INVASION

Barbárok Róma kapui előtt!

Amikor a kiegészítőt először elindítottam, kissé meglepett a Sega logó a bevezető képernyőn - be kell valljam, picit rossz érzés fogott el, hiszen az RTW eredetileg az Activision gondozásában jelent meg, aztán a szokásos keverés-kavarás után a kiadás átvándorolt a főként konzolpiacon mozgolódó cég kezébe. Szerencsére balsejtelmeim megalapozatlanok voltak, hiszen kiadó ide vagy oda, a fejlesztők maradtak a régiek, és sikerült összelapátolniuk a tavalyi év egyik legjobb stratégiai játékához egy olyan kiegészítőt, amely méltó a Total War sorozat régi nagy híréhez.

A Barbarian Invasion az alapjáték után pár száz évvel játszódik, abban az időben, amikor a hatalmas római birodalom a végét járta, s a belső és külső problémák miatt két részre szakadt. Miközben a határokon belül a polgárok zavarogtak, a civilizálatlan vidékeken annyira megerősödtek a barbár törzsek, hogy a zsíros zsákmány reményében egyre-másra törtek be a birodalom területére és idővel már a képzett római seregek számára is komoly kihívást jelentettek.

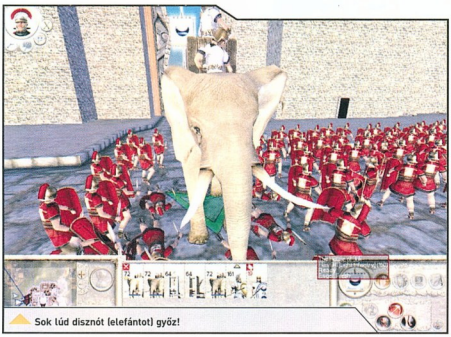
A programot elindítva ebbe az igencsak izgalmas környezetbe csöppennünk bele, ráadásul mindjárt mindkét oldalon is kipróbálhatjuk magunkat. A kiegészítőben 10 új játszható nép található, de emellett van egy rakat nem játszható nemzet is, ezek gondolom hamarosan - a moddereknek hála - szintén elérhetőek lesznek. A civilizált Kelet- és Nyugat-római birodalmak mellett a barbárokat olyan népek képviselik, mint a Gótok, Vandálok,Szászok, Frankok, Germánok, Szarmaták, a perzsa Szasszanida birodalom, vagy éppen az Isten ostora, Attila által vezetett hunok. Amellett, hogy természetesen minden oldal saját egyedi egy-

Ezek a klón elefántok a klón hajcsárokkal kissé nagyra sikerültek.

MODOK

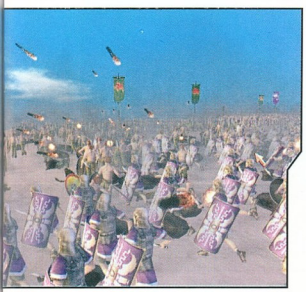
Az eltelt jó egy év alatt az alapjátékot alaposan átgyúrták a lelkes modfejlesztők. Itt ne csak arra gondoljunk, hogy átírták pár egység statisztikáit, vagy beraktak néhány új katonatípust, esetleg kicsit megpiszkáltak valamit a játékban. Bár léteznek ilyenek is, egyes modok a játékot alapjaiban változtatták meg - az egyik legjobban sikerült darab a Rome Total Realism (RTR). Ha érdeklődik valaki a nem hivatalos kiegészítők után, jó kiindulási alap a Total War Center *[http://www.twcenter.net/]*, amelyen egyébként a sorozat előző részeivel kapcsolatos dolgokat is találhatunk. A modok használatával kapcsolatban egy fontos dolog: ezek a házi módosítások sok esetben nem kompatibilisek egymással, ezért ha egyszerre többet is felrakunk, annak akár egy jó kis fagyás is lehet az eredménye. Ezért mindig alaposan olvassuk el a modokhoz mellékelt leírásokat, melyek általában kitérnek a kompatibilitásra is. Arra is érdemes odafigyelni, hogy egy-egy modverzió csak bizonyos alapjáték-verziókkal működik együtt - szerencsére a modfejlesztők folyamatosan frissítik programjaikat, ahogy az új patchek megjelennek.

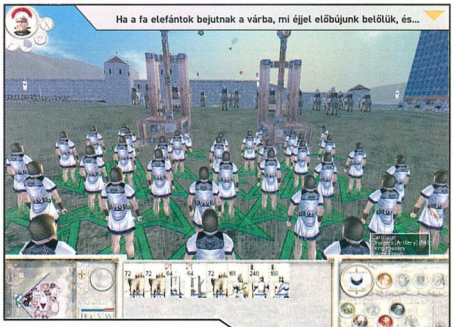
ségekkel rendelkezik - gyakorlatilag a játékban az összes egység új -, valamint az elérhető fejlesztések és épületek is különböznek bizonyos mértékben, a játékmenetben is óriási differenciák vannak. A „civilizált" római birodalmakkal játszva körülbelül ugyanazt kapjuk, mint az előző részben (birodalomépítés és hódítás), bár történelmi okokból az induló birodalom nagyobb, ezt azonban jól ellensúlyozzák a belső és külső nehézségek, úgyhogy császár legyen a talpán aki képes változtatni a történelem menetén. Ezt jól jellemzi, hogy a nemzetválasztásnál a két római birodalom bizony alapból megkapta a Hard minősítést, szóval érdemes először a barbárokkal bemelegíteni. Jó hír a rómaiak számára,


Sok fúd disznót (elefántot) győz!

hogy megszűnt a sokakat irritáló és idegesítő szenátus hatalma, végre nem kell eszement és értelmetlen küldetésekkel küszködnünk - persze lesz elég bajunk enélkül is.

A barbárok esetében a játékmenet kissé más: például a hunokkal indulva alapból nincsen településünk, helyette igen komoly méretű hordát irányítunk, amivel már rögtön az elején akár Rómáig is eljuthatunk, felperzselve és kifosztva az útba eső falvakat és városokat. Előbb-utóbb azonban le kell valahol telepednünk, mert ugyan a sereg fenntartása a portyázás alatt pénzbe nem kerül, utánpótlást sem képezhetünk ki. Ha letelepszünk, népünk egy része átáll a városi életmódra és innentől kezdve már ugyanúgy zajlik az élet, mint az alapjátékban. Ám még ezután is van a törzseknek egy nagy előnye: ha megszorulnak, az utolsó város lakosságát gond nélkül mobilizálhatják, és ismét jöhet a portyázás és fosztogatás, valamint kereshetnek egy jobb helyet a letelepedésre. A kiegészítő nagyjából azon a térképen játszódik, mint az alapprogram, persze azért némileg módosult a játéktér: a provinciák határai a történelemnek megfelelően változtak egy keveset, ráadásul Ázsiából egy kicsit többet látunk, hiszen erről jött az igazi „áldás" a rómaiakra. Ettől eltekintve a játék stratégiai része nem sokat változott, de azért igyekeztek egy picit javítani a dolgokon. Itt van mindjárt a stratégiai AI: a gép jóval könyörtelenebb lett, irgalmatlanul kihasználja, ha valahol megfeledkezünk a védelemről, keményen megostromolja a városainkat, és akár a kezdeményezést is elveheti tőlünk, hogy folyamatos védekezésre kényszerítsen bennünket. Még a barátinak tűnő államok is nekünk ugranak, ha esélyt látnak a zsákmányszerzésre, úgyhogy a diplomaták és kémek alkalmazása még fontosabbá vált. Megnőtt a jelentősége a vallásnak is; ebből háromféle van: a keresztény, a pogány és a zoroasztriánus, ráadásul ezeknek is vannak alváltozatai. Ha egy városhoz nem megfelelő vallású vezetőt adunk, akkor az komoly elégedetlenséget vált ki a nép körében, de emellett a vallások közti váltással új egységtípusok, illetve épületek is elérhetővé válnak, ezért még nomád népként is érdemes megfontolni a hitelvek megváltoztatását.





Kellemes újdonságokkal találkozhatunk a csaták során is. A leglátványosabb dolog már az intróban is megmutatkozik: az éjszakai ütközetek. A sötétségnek ráadásul nem csak grafikailag van jelentősége. Ha egy hadvezérnek van éjszakai harci tapasztalata, akkor támadhat az éjszaka leple alatt. Ekkor amellett, hogy bónuszt kap a harcban, az ellenség nem hívhat erősítést az ütközet során - így lehetőség van például arra, hogy 2-3, túlerőben lévő sereget egyesével intézzünk el. Ugyancsak újdonság a csatákban, hogy a könnyűgyalogság egyes esetekben képes átkelni a folyón, így a hidaknál védekező seregek előnye jóval kisebb, mint eddig. A falanx jellegű osztagoknál új formációk jelentek meg: a Schiltron afféle sündisznó formáció, amely jól véd a lovasság ellen - mintha a lándzsások nem lettek volna már alapból veszélyesek a lovasokra -, cserébe viszont kimondottan védtelen az íjászok tüzével szemben, a Shield Wall pedig a barbárok esetében hoz létre szinte áttörhetetlen pajzsfalat a szemből érkező támadások elhárítására.

A nagyobb változtatások mellett persze számtalan apróbb bugfix és módosítás is rejtőzik a Barbarian Invasion dobozában. Minden összevetve a kiegészítő egészen jól sikerült, bár azt nem mondanám, hogy létfontosságú és mindenképpen meg kell szerezni, főleg annak tekintetében, hogy az alapjátékhoz a rajongótábor már csinált egy-két igencsak jól sikerült modifikációt, amelyek szintén sokat dobtak a játékmeneten. Szívem szerint azt mondanám, hogyha eddig még nem untad meg a RTW-t, akkor érdemes kipróbálni a kiegészítőt is, de ha időközben már leszoktál a játékról, akkor a BI nem valószínű, hogy visszacsalogat az ókori háborúk harcmezőire.

SzabFer
szabfer@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: 1 GHz PIII, 256MB RAM, 2.9GB HDD, 64MB DX9 T&L videokártya
KELLEMETLEN KÉRDÉS: A tengeri csatákon miért nem tudtak fejleszteni?

DVD: Demó, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | IMPERIAL GLORY - **82%** | ROME: TOTAL WAR - **88%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **8** ÓRA

- Változatosabb játékmenet
- Fejlesztett AI
- Sok újdonság
- Kevés történelmi csata
- Grafika

MULTIPLAYER **80%**

83%

INFO RELIC ENTERTAINMENT | THQ | WWW.DAWNOFWARGAME.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: 9990 FT

Ticsung ticsung! Erről a világról is lehúzunk egy újabb bört!

Upsz... Nem kellett volna tegnap annyi babgulyást ennem...

WARHAMMER 40K: WINTER ASSAULT

Új faj jelent meg a Warhammer véráztatta világában!

Amióta megjelent, hatalmas sikernek örvend a Relic távoli jövőben játszódó stratégia játéka - az, hogy a játékok olimpiája, a World Cyber Games is felvette a nagynevű Warcraft 3: Frozen Throne mellé a versenyszámok közé, mindenképpen erről tanúskodik. Idő kérdése volt csak, hogy mikor kapunk egy új részt vagy egy kiegészítőt az alapjátékhoz, és ez most be is következett. A Winter Assault a kiegészítők jól bevált szokásához hű maradt: az újításokat nagyjából azok, amelyeket egy átlagos kiegészítő tartalmazni szokott. Nézzük meg részletesen, mit is kapunk a pénzünkért!

Bár az alapjáték úgy gondolom, grafikailag bőven megfelelt a kor követelményeinek, a fejlesztők úgy gondolták, nem árt meg egy kis tupírozás. A kiegészítő címének megfelelően megjelent a téli táj a küldetésekben - kinézetre nem rossz, bár különösebb hatása a játékmenetre nincsen. A csatákban elesett katonák és szörnyek hullái most már nem tűnnek el a semmiben, hanem szépen ott maradnak a földön. Egy ilyen hentelős játékban ez kicsit kétes értékű fejlesztés - egy kis idő elteltével a killing zonaok bizony igencsak egyhangúak lesznek a sok-sok hullától, bár az tény, a Warhammer világának hangulatához ez tökéletesen passzol. Emellett még kerültek a játékba új tereptárgyak és épületek, hogy még élethűbb legyen a csatáknak otthont adó táj.

Mielőtt rátérnénk a nagy újdonságokra, érdemes megemlíteni, hogy a kiegészítő patchként is funkcionál. A meglévő fajok egységein módosítottak egy kicsit - például a sokak szerint kissé alultápolt orkokat feltunningolták, emellett szinte mindegyik fajnál lejjebb vették a technológiák árát, hogy a multiplayer játékok ne csak az alapegységek tömeges gyártásáról és a rush-taktikákról szóljanak - remélhetőleg így a netes csatákban végre megjelennek a komolyabb tankok és katonák és lesz értelme a fejlesztéseknek is. Emellett a kiegyensúlyozás szellemében minden meglévő oldal kapott egy-egy új egységet, amelyek valamilyen szinten az adott oldal gyengeségeit próbálják kiküszöbölni: az ürgárdisták kaptak egy vezértípust a Chaplaint, aki feljavítja a gyalogság hatékonyságát. Az orkoknál megjelent a Mega Armored Nobz névre hallgató harcos, akinek jó páncélzata végre hatékony védeke-

Túl hideg volt ott, megjött a távhő szolgáltató csapat!

AZ IMPERIAL GUARD

Bár a regények és az eddig megjelent játékok (Space Hulk, Vengeance of Blood Angels, Chaos Gate) többsége az embereket védő űrgárdisták és a káosz küzdelméről szól, az emberiség fő hadereje valójában a birodalmi gárda, mely létszámában messze felülmúlja az elitkatonákként funkcionáló űrgárdistákét - az őrség katonái tulajdonképpen hasonló kiképzésen esnek át, mint a napjainkban működő hadseregekben szolgáló bakák. A világok millióin folyó küzdelemben a fő feladat rájuk hárul, és sok esetben az ebben a seregben szolgáló nők és férfiak képezik az első és egyetlen védelmi vonalat az emberiségre leselkedő veszélyekkel szemben. Fő taktikájuk a „sok lúd disznót győz, felszerelésük sokszor csak egy egyszerű golyóálló mellény és egy könnyű közelharci fegyver - ami összszehasonlíthatatlan a gárdisták páncélzatával és tűzerejével. Ennek ellenére a birodalom hadserege sikerrel veszi fel a küzdelmet, főleg ha bevetik a gyalogságot támogató páncélosaikat és tüzérségi egységeket. Dan Abnett közelmúltban magyarul is megjelent regénye, az "Első és egyetlen" izgalmas betekintést nyújt az Imperial Guard harcosainak kemény életébe.

ző egységet ad a fajnak, míg kászöök egy közelharban jeleskedő egységgel, a Khorne Berserkerrel gazdagodtak. A sorból egyedül talán az eldák Fire Dragon harcosa lóg ki, amely a tankelhárításban jeleskedik, és sokkal tovább bírja az ellenség tüzét, mint az oldal többi egysége, ezért nem igazán illik be a faj üss és fuss taktikájába. Ez persze nem jelenti azt, hogy nem használható, vagy hogy túl tápos lenne, pusztán másképp kell használni, mint a többi egységet.

A meglévő fajok mellé bejött egy ötödik is, amely az Imperial Guard (Birodalmi Gárda) névre hallgat. Teljesen újnak nem nevezhető, mivel az alapjátékban is találkoztunk már vele, igaz, ott még nem lehetett játszani ezzel az oldallal, pusztán az egyjátékos kampányban jelentek meg néha amolyan töltelékként a brutál űrgárdisták oldalán. Igazság szerint kicsit meglepődtem a fejlesztők választásán, mivel a Warhammer világában vannak sokkal érdekesebb fajok is (hogy csak egyet említsek: a tyranidák), amelyek sokkal többet dobhattak volna a játékon, mint az újabb emberi oldal. Bár az Imperial Guard első blikkre elég snassz, a játékban teljesen új irányvonalat képvisel: a védekezést. Eddig a WH40K-ban a jelszó egyszerű volt: támadni, támadni és támadni! Az új faj azonban igen hatékony a védekezésben is, így jó lehet azoknak a játékosoknak, akik a programot a pörgősége és az agresszív támadásra hangolt játékstílusa miatt hanyagolták. Az alap gyalogság (Guardsmen) már a kezdetektől fogva elérhető, és bár nem túlságosan erős, igen jól tuningolható a hozzá adható háromféle parancsnokkal (Comissar, Priest és Psyker) valamint a kifejleszthető technológiákkal - egyetlen gond vele, hogy a játék kicsit gyengélkedő útkeresési algoritmusa, valamint a pályák szűk folyosói miatt a tömeges bevetése igencsak problémás, holott pont ez lenne az erőssége. Emellett még két gyalogos egység áll rendelkezésre, a kissé lassú bár annál erősebb Ogrynok, és az elit Kasrkin szakaszok. A gyalogság szállítására a Chimera tankok használhatóak, amelyek gyorsan és viszonylag biztonságosan tudják elvinni a csapatokat a rendeltetési helyükre. Az ellenséges katonák és épületek ellen a lángszórós Hellhound páncélosok a legjobbak, míg a tankok (és lényegében minden más ellen is) a Leman Russ tankok szerepelnek jól. Az igazi király azonban kétségkívül a BaneBlade névre hallgató 10000 HP-s tank, amelyet ha sikerül megépíteni, akkor az ellenséget igen kellemetlen meglepetésben részesíthetjük. Érdemes még megjegyezni, hogy az új faj kapta a legnagyobb hatótávolságú tüzérségi egységet (Basilisk), amely ráadásul még igen brutális lövedékekkel is felszerelhető - persze ezek nem valami olcsók, de annál hatékonyabbak.

"Most ki kivel van?" - "Nem t'om, nekem a Totya mon'ta, h' buli lesz"

A fajok a küldetések közben változnak: például a rend oldalán játszva előfordul, hogy a missziót a Gárda színeiben kezdjük, aztán egy pontot elérve átváltunk az Eldákra majd megint vissza az őrségre - mindezt egyetlen küldetésen belül. Az ötlet új, bár nekem nem igazán jött be, mivel kissé szétszabdalta a küldetéseket. A single mód kampányaiban összesen 12 küldetés van, ami nem túlságosan sok, viszont a pályák elég hosszúak, úgyhogy olyan jó 20 óra játékra bizton számíthatunk, utána persze jöhet a multi.

Itt az új Baneblade tankom. Króm lánctalpak, sötétített üveg...

Nos, körülbelül ennyiről szól a Winter Assault. Mint látható, megfelel a „kiegészítők" szabványának, és bár emiatt rossznak abszolút nem mondható, úgy érzem, kicsit többet is kihozhattak volna a Warhammer 40K különleges világából.

SzabFer
szabfer@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: 1.8 GHz PIII, 256MB RAM, 1.3GB HDD, 32MB DX9 T&L VGA
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért pont az Imperial Guard lett az új faj?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | WARCRAFT 3: 94% | WARHAMMER 40K: DOW: 86%
NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 7 ÓRA

- + Jobb egyjátékos kampány
- + Új pályák és új egységek
- + Apróbb finomítások
- − Az útkeresés hibái
- − Többet is adhattak volna

MULTIPLAYER 77%

80%

INFO ENSEMBLED STUDIOS | MICROSOFT | WWW.AGEOFEMPIRES3.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

A Microsoft csapata éppen felvásárolt egy céget...

AGE OF EMPIRES III

A stratégiák új királya színre lép

Már lassan folytatásos regényt megszégyenítő sorozatnak lehetettek tanúi, kedves PCGames olvasók, amikor is egymás utáni számokban már harmadszor szerepel eme nagyszerű játékról néhány oldal. Természetesen ez senkinek sem gond, örülhetünk is neki, hogy ilyen jó játékról ilyen sok oldalt tudunk írni. Én kaptam meg a lehetőséget, hogy az előzetes és a bétateszt után megosszam veletek tapasztalataimat a kész játékkal kapcsolatban. Úgy terveztem, hogy nem ismételgetem sem Grillót, sem magamat, ezért megpróbálok olyan dolgokról írni, amelyekről eddig még nem volt szó. Természetesen, ha valami annyira kiemelkedő vagy fontos (vagy egyszerre mindkettő) akkor azt most is papírra fogom vetni.

Az általánosságok

Mint azt már a képeken korábban is láthattátok, a játék nagyon jól néz ki, és akkor még nagyon enyhén fejeztem ki magam. Az egész játék olyannyira részletes, hogy „alaposan" megadja az alapot. Hullanak a falevelek, a fák lengedeznek a szélben; egy csata utáni átvezető animációnál láthatjuk, ahogy a munkások pakolják a hullákat egy szekérre, máshol már kész a koporsó. Az egész környezet szó szerint él. Erőművel is csak a teljes, minden vizuális élményt látni akaró játékosoknak kell rendelkeznie, de a játék rövid beállítási procedúra után még a mai viszonylatban már rég középkategóriásnak számító saját gépemen is szépen fut, csak az árnyékok megjelenítését csökkentettem, a többi minden maximumra van állítva. De a látvány még úgyis megállja a helyét, ha a hardverünk miatt kicsit lejjebb kell csavarni a megjelenítésért felelős gombot.

A játékkal eltöltött órák, napok után nyugodtan jelentem ki, hogy a hangulat nagy betűkkel rá van vésve a monitorra, a stratégiai játékok kedvelőit biztos, hogy odaragasztja a gép előtti székre. Az se féljen, aki még nem próbálkozott ezzel a műfajjal, manapság ennél jobb játékkal nem is lehetne az RTS-ezést elkezdeni.

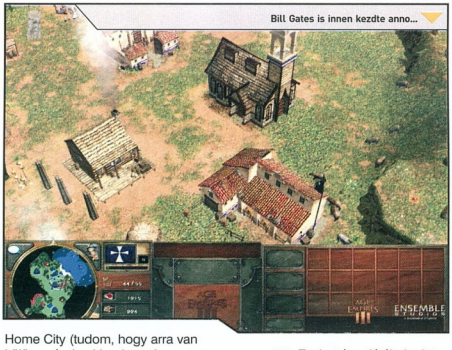
A fizikát átemelni a stratégiai játékba csodálatos és ötletes újítás volt, képzeletben is kezet rázok az ötlet kitalálójával. Látni, ahogy a katonák sorai közé lősz egy ágyúgolyót, majd az ellenség hullik, mint a pelyva, csodás. Egy-egy katona akár többtíz métereket is repülhet egy-egy jól sikerült találat következményeként. Hasonló a helyzet, amikor egy épületet vagy falat kezd el támadni a tüzérség. A fal- és épületdarabok csak repülnek szerteszét, beláthatunk a ház belsejébe is, amikor óriási lyukak tátongnak a ház oldalán. Remélem, hogy a berakott képek közt lesz olyan, ahol látható lesz ez a momentum (elég sokat nyomogattam a print screen gombocskát). Azt hiszem már Grillo is említette, de nekem is le kellett vonnom a konklúziót: a korábban jól

bevált „felhúzok egy falat, telirakom örtornyokkal, aztán kész a védelem" most már nem fog működni. Pár ágyú (a mozsárágyú erre a legalkalmasabb) elég messziről, nagyon rövid idő alatt szétszedhetik az ilyen védelmet, ha nem áll készen egy lovas alakulat az ilyen helyzetek elsimítására. Természetesen ezt mi is kihasználhatjuk, így kisebb sereggel is meg lehet tépázni a gép erődjeit. Amit a képeken nem láthattok, az a hangok, zörejek és a zene. Erről is csak szuperlatívuszokban tudok írni. Visszatérve az ágyús példára, amikor az aktuális képernyőn csak a célépület (a tűzérség nem) látható, és úgy bombázod, az egyszerűen valami fenomenális. Hallani a mély durranást, ahogy az ágyúgolyó elhagyja a szerkezetet és röppályára áll, majd a hatalmas robbanás és robaj, amikor becsapódik az épületbe. Ugyanez hallható a vízi csatákkor is. Ezt a hanghatást a már csak egyszerűnek és szerénynek nevezhető sztereó hangfalakkal is elérheti. És milyen egy 5.1-es vagy 7.1-es szettel! Az egységek hangjai is rendben vannak szerintem, továbbra is az a fura hablatyolás megy, de nem is az a lényeg, amit mondanak... Térjünk is át rájuk!

Birodalmak kora

Mint ahogy azt már korábban is olvashattátok, a játékban mindössze nyolc nemzet (+ az amerikai őslakosok) szerepel. A rend kedvéért még egyszer felsorolom őket: spanyolok, franciák, hollandok, oroszok, angolok, portugálok, németek és törökök. A korábbi részhez képest, ahol ennek a többszöröse volt, ez elég csekély - gondolhatja az olvasó. De emlékezzen vissza mindenki, hogy azért a sok nemzetnél nem voltak nagyon markáns eltérések, maximum 2-3 egységben. Ez jelen esetünkben teljesen megváltozott.

Az oldalak egységei - az alapkatonákat kivéve - a fejlődés során eléggé más irányt vesznek. Ebben van segítségre a másik új dolog, az ún. előre az egyjátékos kampányban vagy a többjátékos ranglistán, úgy fejleszthetjük a városainkat. Kétféle mód létezik erre: egy játékszempontból is érdekes és egy kizárólag szépérzékünket kényeztető lehetőség. Az elsővel egyre több dolog érhető el, egyre több mindent küldhetünk. A másodikkal az otthoni házakat szépíthetjük, csinosíthatjuk. Az igazi jó dolog az, hogy ez a többjátékos rész alatt is megtartották. Amikor elindítod ezt az opciót, a gép felajánlja, hogy válassz nevet a Home City-dnek, és válassz egy



Home City (tudom, hogy arra van külön szó, de akkor is az Anyaország a legmegfelelőbb szó rá szerintem). A koncepció elég markáns részét képezi a játéknak, jól kihasználva csatákat dönthet el. A lényege, hogy időközönként otthonról utánpótlást küldenek, mely lehet falusi munkás, valamilyen nyersanyag, katona, hadihajó, ágyú, stb. A játék jelzi, hogyha lehetőség van az utánpótlás fogadására. Ilyenkor kiválaszthatjuk, hogy mire lenne épp szükség. Viszont ahogy haladunk

Süllyedőben a szoftver kalózok hajója...

nemzetet. Ezek után a játékok alatt szerzett tapasztalati pontokkal fejlesztheted az otthoniakat. Remek újítás, mely egy kis RPG-t vegyít a játékba. Visszatérve a multiplayerre, a skirmish módot volt szerencsém kipróbálni és többek közt ezzel is nagyon meg vagyok elégedve. A gépi ellenfél folyamatosan üzeneteket küld (aktivitásunktól függően ócsárol, vagy elismerő szavakat küld). A csapattárs M.I. is elég jól sikerült, például ha látja hogy megtámadtunk valakit, akkor besegít, ha őt támadták meg, akkor tőlünk kér segítséget, stb. Természetesen egy emberi játékost nem helyettesít, de akinek nincs lehetősége más személyek ellen játszani, az jól ellesz vele is.

A történet

Nem szeretnék elárulni a történetből nagyon sok dolgot, csak az alapszituációt említem meg, mivel elég sok fordulatot és meglepetést tartogat, meghagyom nektek ezek felfedezését, érdemes végigjátszani. Szóval kezdetben Morgan Black, a máltai Johannita rend lovagja próbálja hazáját megvédeni a gaz török kutyáktól, kik támadást indítottak a kis sziget ellen. Főfősünk a csaták után keveredik érdekes kalandokba, melyben az amerikai kontinensen is kénytelen tiszteletét tenni. Ez a bonyodalom a későbbi generációkra is kihatással lesz. A történet három főrészre van osztva, és kezdetben eléggé egyszerűnek néz ki a helyzet, de később ez bonyolódni fog. Az se féljen, aki nem tud angolul, mert a cikk megírása előtti napokban terjedt el az interneten egy hír: a hazai forgalmazó megbízott egy profi csapatot a játék magyarítására. Viszont ez az anyag csak a játék megjelenése után lesz kapható. Aki nem bírja ki azt a kis időt, és kezei között szeretné tudni a játékot - megértem őket is -, azok vegyék meg nyugodtan az angol nyelvűt, mihelyst megjelenik az ékes magyar nyelvű változat, akkor visszavihetik, és ingyen kicserélik nekik a példányukat. Ez nagyon jó kezdeményezés a kiadó felől, reméljük nemsokára már nem fog különös hírként szolgálni egy hasonló esemény bejelentése.

Negatívumok?

Mint olvashattátok, eddig csak jókat tudtam írni a játékról és nem azért, mert elfogult vagyok vele szemben. A játék tényleg majdnem tökéletes, és azon a pár dolgon is látszik, amit a nagyon szörös szívűek felróhatnak neki, hogy vagy a játszhatóság, vagy a hangulat miatt tértek el a valóságtól. Legszembetűnőbb példa lehet a hajók mozgása, amit lehet „bénának" nevezni, de szerintem ez nagyon is elnézhető neki. Végül is tényleg nagyon jól szórakoztam, és valószínűleg még fogok is, mivel úgy érzem, elég sokáig fogom nyüstölni ezt a játékot. Szóval hajrá hódítók, kalandra fel, vitorlákat felhúzni, pozíciót elfoglalni és irány az Újvilág!

DragoMan
dragoman@pc.games.hu

AGE OF EMPIRES III
NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. kettő darab eredeti Age of Empires III játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Mikor jelent meg az első Age of Empires játék?

Sorold fel a nyolc játszható népet!

Hány kor játszható végig?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt november 18-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Age of Empires III játék
1325. Bp. Pf.:315

automex MULTIMÉDIA

MINIMUM CONFIG: 1.4 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 Mbyte VGA, 370 MB HDD, DirectX 9c, WinXP
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Kiegészítő mikorra várható?

DVD: Demo, Video, Patch, Hattér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | EMPIRE EARTH II - 86% | AGE OF EMPIRES 2 - 88%

NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 18 ÓRA

- Csodás grafika
- Óriási részletesség
- Zene, hangok
- Történet, hangulat
- Nem találtam

90%

MULTIPLAYER 88%

MYST V: END OF AGES 71

LEÍRÁSOK

71 MYST V: END OF AGES - 80%

Elérkeztünk a Myst sorozat záróakkordjához. Tizenkét évnyi kalandozásra teszünk lakatot, végre kiteljesedik a történet. A fejlesztés ismét a franchise kiötlőjének, a Cyan Worlds-nek kezébe került, akik paradox módon kevésbé voltak hűek a széria szellemiségéhez, mint a Myst IV-et jegyző Ubisoft Motreal csapata. Nézzük meg, hogy miből, mennyit nyújt nekünk az End Of Ages. Méltó befejezés készült? Tényleg vége?

74 X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE - 82%

Activisionék úgy látszik, valóban aktivizálták magukat, ugyanis a Spider-Man mellett egy másik Marvel klasszikussal is megörvendeztették a rajongókat: az X-men Legends 2-őt is műsorra tűzték. Hogy megtudjátok milyen lett, tartsatok velünk!

76 BONE: OUT FROM BONEVILLE - 80%

Egy is nem annyira szép napon Boneville lakói megelégelték Phonecible Bone rámenős, pofátlan stílusát, ami alapból is irritáló volt, de a helyzet még tovább romlott, amikor elindult a polgármesterségért folyó versenyben. A városlakók nem haboztak, a helyi szokás szerint a sivatagba száműzték Phoney-t, és vele együtt a segítségére siető unokatestvéreit, Fone Bone-t és Smiley Bone-t is. A három teljesen különböző egyéniségű, barátnak nem igazán mondható rokon egy pillanat alatt a sivatagban találta magát, és mivel egyikük sem az a MacGyver típus, gyorsan el is tévedtek...

KALAND/RPG KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- Dreamfall: The Longest Journey – 2006/Q2 Funcom
- Endless Saga – 2006/Q1 Webzen
- RF Online – 2006/Q1 Codemasters
- Barnyard – 2006/Q1 THQ
- Neverwinter Nights 2 – 2006/Q1 Atari
- Auto Assault – 2006/Q1 NCSoft
- Dungeons & Dragons Online: Stormreach – 2006/Q1 Atari
- Lord of the Rings Online – 2006/Q1 Turbine
- Runaway 2 – 2006/Q3 Anaconda Games
- Neverend – 2006/Q2 Dusk2Dawn

A JELEN - MEGJELENÉSEK

- SWG: Trials of Obi-Wan – 2005/11 Sony
- Law & Order: Criminal Intent – 2005/11 VU
- Anarchy Online: Lost Eden – 2005/11 Funcom
- Elder Scrolls IV: Oblivion – 2005/11 2K Games
- Jules Verne: Journey to the moon – 2005/11 Dreamcatcher
- And Then There Were None – 2005/11 Dreamcatcher
- Hammer & Sickle – 2005/11 CDV
- City of Villains – 2005/10 NCSoft
- 80 Days – 2005/10 Anaconda Games
- X-Men Legends II: Rise of Apocalypse – 2005/10 Activision

A MÚLT - TOPLISTA

10. Silent Hill 4: The Room – Konami
9. NWN: Hordes of the Underdark – Atari
8. Silent Hill 3 – Konami
7. Syberia – Microids
6. SW: Knight of the Old Republic – Activision
5. Morrowind: Tribunal – UbiSoft
4. Pirates! – Digital Jesters
3. Syberia II. – Microids
2. Runaway: A Road Adventure – GMX Media
1. Broken Sword 3: The Sleeping Dragon – THQ

INFO CYAN WORLDS | UBISOFT | WWW.MYSTVGAME.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: 7990 FT

Ez valóban egy igen mystikus kép.

MYST V: END OF AGES

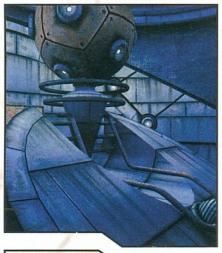
A tízéves kalandozás végére értünk, vegyünk érzékeny búcsút a Mysttől!

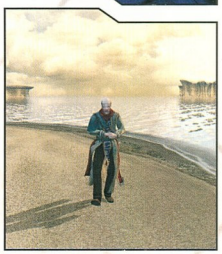
Mennyi idő eltelt... Már több, mint tíz éve annak, hogy a Myst széria elindult világhódító útjára, és - sokak szemében - forradalmasította a kalandjáték definícióját. A Cyan fejlesztőcsapata megteremtett egy teljesen új, néha szürreális, néha megrendítően valóságos világot, amely mindig lélegzetelállító szépséggel jelent meg a monitorunkon. Ez még mind nem volt elég, ehhez még hozzájött a pofonegyszerű irányítási rendszer, valamint az intelligens, agytekervényeinket totálisan átmozgató feladványok végeláthatatlan sorozata.

Ezek az összetevők alkották a Myst széria sziklaszilárd alapzatát, erre építették fel az évtizede futó történetet, és bizony most ez fejeződik be a szemünk láttára. Ebből feltételezhető, hogy most sokkal fontosabb a történet, mint az eddigi részekben bármikor volt, hiszen gondoljunk csak bele, adott egy sorozat, ami már tizenkét éve fut, játékosok millióit szögezte a monitorok elé, ezért nyilvánvaló, hogy méltóképp kell befejezni a sztoriláncolatot.

Óriás szappanbuborék fújó kapható!

Anélkül, hogy lelőnék bármiféle poént, elárulhatom, hogy ebben az aspektusban maximális teljesítményt nyújtottak a Cyan Worlds forgatókönyvírói. A korábbi részekkel ellentétben nem fogunk raklapnyi mellékszereplővel találkozni, mindössze két fontosabb karakter van, akihez odasodor minket kalandos utunk. Ettől ne rettenjünk meg, mert a felcsipegetett információk és a különböző beszélgetések alapján, ahogy fokozatosan összerakjuk a történetet, mesteri húzás. Semmit, de semmit nem rágnak a szájunkba. Egyik szereplőnek sem írják le kerekperec a motivációit, ehelyett inkább ránk bízzák, hogy kiről, mit gondolunk, vagy hogy kinek mit hiszünk el. Ez az apró, látszólag jelentéktelennek tűnő játékelem igen fontos, mert a szürreális világokban játszódó történetnek olyan fokú élethűséget kölcsönöz, melyet sem játékokban, sem filmekben nem élhetünk át minden nap. Inkább a jobb fajta könyvekre jellemző ez a fajta, a befogadónak nyújtott szabadságérzet, éppen ezért egy gondosan megkomponált, interaktív irodalmi műnek is tekinthetjük az End Of Ages-t.





Az, hogy mit hiszünk, kiről, mit gondolunk nem csak egy jópofa dolog, amit megtarthatunk saját magunknak. Nem, itt a helyzet úgy áll, hogy mire a sztori végére

MYST HISTÓRIA

Sajnos elérkeztünk a sorozat végső fejezetéhez, de mivel már 1993 óta tart a széria, a fiatalabb játékosok talán sosem hallottak az előző epizódokról. Noha a Myst V: End Of Ages önmagában is, az előzmények konkrét ismerete nélkül is fogyasztható, a legfinomabb ízeket csak úgy csalhatjuk elő ebből a finom falatból, ha megismerjük az összetevőit is. Nézzük át nagy vonalakban, hogy hogyan alakult a Myst sorozat története a kezdetektől, a befejezésig.

Homályos, furcsa körülmények között egy titokzatos idegen (a játékos) talál egy könyvet, aminek a címe Myst. A borító alatt csak egy üres oldal pihen, aminek közepén egy mozgó képecske egy tájképet mutat nekünk, ám ahogy megérintjük a furcsa fotót, azon nyomban ott találjuk magunkat a szigeten! Természetesen a felfedezés marad egyetlen választási lehetőségünkként, így hamar el is jutunk a könyvtárba. Itt két könyv található, egy piros és egy kék. Ezekbe vannak „bebörtönözvé" Atrus fiai, Sirrus és Achenar. Mindegyikből hiányoznak lapok, ezek felkutatása az elsődleges célunk, csak ekkor hallhatjuk tisztán a testvérek szavait. További könyveket találunk, bonyolult fejtörők mögé rejtve, amik különböző világokba repítenek minket, mindenhol a hiányzó lapokat kell keresnünk. Ahogy megtaláltunk ötöt, már halljuk is a testvérek tiszta szavait. Ekkor döntenünk kell: Sirrus-t, vagy Achenar-t szabadítjuk ki, esetleg egyiket sem? Az idáig összeszedett nyomok alapján kitalálhatjuk, hogy ki, mit csinált, milyen indítékkal, és a józan eszünkre van bízva a döntés!

Nem csak a Myst játék, de az első Myst novella folytatása is egyben a Riven. Pontosan ott veszi fel a történet fonalát, ahol azt letettük az első rész végén: Atrus K'Veer-ben bebörtönözve tölti napjait, itt lép képbe ismét a titokzatos idegen, Atrus jó barátja, a játékos. Ismét segítségünket kéri a régi ismerős, most éppen a felesége, Catherine nyomába szalajt minket.

Szegény asszonyt a férfi megalomán apja, Ghen tartja fogságban Riven szigetén, ahol kiskirályként uralkodik. A feladat egyszerű: Mentsük meg az asszonyt, és csaljuk törbe a mentális kihívásokkal küszködő apukát. Segítségük kapunk egy becsatlakozó könyvet, amivel elküldhetjük Ghen-t egy olyan börtönvilágba, ahonnan nincs menekvés!

Tíz évvel később folytatódik a történet. Az idegen szerepébe bújunk ismét, ezúttal meglátogatjuk Atrus-t és Catherine-t az új otthonukban, a világban, amit Tomahna-nak neveznek. A Myst III: Exile egy baráti látogatással indul, ám nagyon hamar felbolydul a sztuáció. Atrus meg szeretné mutatni az új becsatlakozó-könyvet, ami Releeshahn-ba vezet. Ezt a világkönyvet azért írta régi barátunk, hogy a D'ni túlélők itt békében lakhassanak. Úgy látszik valakinek ez sokat ér, mert ahogy megpillantjuk a díszes könyvet, valaki becsatlakozik Atrus laborjába, felgyújtja a helyszínt, és elrabolja a Releeshahn-ba vezető leírást. Azonban hátrahagyott egy nyomot, amin elindulhatunk, amin haladva végigkövethetjük a lépéseit. Saaverdo volt a titokzatos gyújtogató. Ennek a férfinak húsz éve Sirrus és Achenar elpusztította a szülővilágát, őt pedig bebörtönözték egy másik helyre. Eljött a boszszú ideje, gondolta Saaverdo, bár azt nem tudja, hogy Atrus a fiait már bebörtönözte két külön könyvbe a szörnyű tettük miatt.

Atrus ismét meghív minket Tomahna csodás világába, hogy tanácsunkat kérje. Imméron húsz éve van bebörtönözve a két fia, Sirrus és Achenar, így azon gondolkodik, hogy ez idő alatt vajon megbánták-e bűneiket, szabadon bocsáthatók-e? Nem sok idő marad gondolkodásra, mert egy robbanás rázza meg ezt a szerény hajlékot, ezt követően pedig fény derül egy szörnyűségre: Yeesha, Atrus kilenc éves kislánya eltűnt! Vajon ki rabolta el? Be kell járnunk mind a két fivér börtönéül szolgáló világokat, komoly nyomozás vár ránk!

érünk, el kell döntenünk, hogy mit kezdünk az addig összegyűjtött információk kupacával. Meggyúrhatjuk, átdolgozhatjuk, törhetjük a fejünket a történteken, de a végén három befejezési lehetőség vár ránk, és nem mindegy, hogy vetünk véget a csodálatos Myst szériának, már csak a saját lelkiismeretünk végett is.

Ha már a belső hangoknál tartunk... Talán úgy gondolhatják egyesek, akik még nem próbálták ki az 1993-tól mostanáig futó sorozat egyetlen darabját sem, hogy ezzel már teljesen felesleges is foglalkozni, mivel úgy sem értenék meg az előző epizódok ismerete nélkül. Kategorikusan kijelenthetem, hogy ez bizony nem így van. Szerencsére az intro, és a játék során is rengeteg információhoz juthatunk az elmúlt négy rész fontosabb történéseit illetőleg, tehát némi logikával korrekt - ha nem is teljes - képet alkothatunk a Myst idővonaláról. Az újaknak ez szükségszerű beavatás, a régieknek pedig ínyenc visszatekintés.

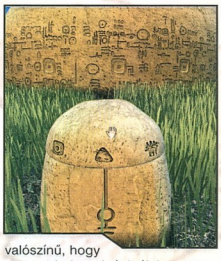
Ugyanez a veterán-újonc kettősség nem csak a történetvezetés szövevényes momentumaira igaz. A Cyan Worlds tapasztalt és okos fejlesztői így a befejező rész tiszteletére még az irányítási rendszert is sikeresen megreformálták. A valósidejű 3D-s grafika egyszerűen tálcán kínálta a lehetőséget arra, hogy átültessék a karakterünk mozgását is teljes valósidőbe. Ez technikailag annyit tesz, hogy ugyan még mindig FPS-nézetből terelgetjük emberünket, de imméron bevethetjük a műfajra jellemző W,S,A,D billentyűkombinációt, plusz a drót végén lógó rágcsálónkat is a kontrollfeladatokba. Ez kényelmes lehet, sőt, még célravezető is, de az ortodox, változásokat nem tűrő Myst rajongók erős hajtépésbe, valamint bajuszösszülésbe foghatnak eme séma láttán. Említettem a kettősséget ezen a téren is. Ez úgy realizálódik előttünk, hogy bármikor átválthatunk klasszikus irányítási módra az Options menüben. Így simán mozoghatunk csupán az egér segítségével a szép képek között. Az irónia abban rejlik, hogy néhány helyszínen a realtime grafika bizony felveszi a versenyt az előre renderelt, interaktív festményekkel, azonban ez csak a látványra vonatkozik.

Emlékezzünk csak vissza a Myst IV: Revelation-re! Mindenhez hozzányúlhattunk, mindent megkopogtathattunk, az égvilágon mindent megnézhetünk közelebbről, az olyan dolgokat is, amelyeknek a végén semmi használ nem vettük. (Csak apró adalékként említem meg, hogy a Revelation-ben több, mint háromezer hangminta szerepelt csak a megkocogtatható tárgyak effektjeivel megtöltve. Ebben az epizódban nemhogy nem ütögethetünk meg dolgokat, de még a saját lépteink hangját sem hallhatjuk.)

A fenti csak egy dolog. A következő: bármennyire is furcsának tűnik első hallásra, de a valósidejű grafikával megáldott End Of Ages az azt megelőző részhez képest elképesztően statikus. A negyedik epizód dzsungelében lengtek a levelek, állatok mocorogtak léptennyomon, a parkban hullott a fákról a termés, és még sorolhatnám. Az ilyen fokú élettel telítettség szinte teljesen hiányzik a Myst V-ből. Néha-néha elröppen egy madár a fejünk fölött, egyszer-kétszer talál-kozunk egy állattal, de igazából ennyi. Sokkal kevesebb kapcsolatunk lesz a minket körülvevő világgal. A realtime 3D-grafika tehát elhozta a teljes mozgásszabadságot (amire azért égető szükségünk nem volt), de ugyanakkor az az átkozott statikusság is eljött vele. Ha nem lenne a történet mesterien kidolgozva és levezetve, akkor nem

Azért vigyorgok ilyen debilen, mert visszabutultam.

Erről a képről is csak a játékban derül ki, hogy mit ábrázol.



valószínű, hogy nagyon bele tudnánk élni magunkat az End Of Ages nyújtotta kalandokba.
Persze nem minden fekete vagy fehér, a szürkének például rengeteg árnyalata van. Ezzel azt kívánom sugallni, hogy hiába vannak a beleélést gátló tényezők, annyit szerencsére nem sikerül rontaniuk a helyzeten, hogy akár egy percre is elunjuk magunkat játék közben. Ez fizikailag képtelenség, mivel maga a Myst V nagyon rövid, de az eltöltött idő kilencven százaléka valamilyen rejtvény megoldásával fog eltelni.
Ezek a feladványok merőben mások, mint amihez eddig hozzászoktunk a Mystekben. A régiek rájöhetnek, hogy tulajdonképpen ezek egyáltalán nem is fejtörők, csupán akadályok, amelyeket jó megfigyeléssel simán leküzdhetünk. Még csak gondolkodni sem kell túl sokat a megoldás érdekében. Ez nagyon fájt nekem, mint régi Myst rajongónak, de ugyanakkor megértem a fejlesztőket, akik úgy tervezték meg a legújabb rész feladványait, hogy az még az ebben a varázslatos világban járatlan elméket is lekösse, anélkül, hogy frusztráltan félredobják a játékot.
Míg a Myst IV-ben a rejtvények megoldása egy helyben történt (például játék a hanggal, és a kis lényekkel a dzsungelben, vagy éppen a színjáték a sztori vége felé), addig itt konstans fejtörő-teljesítő módban járunk-kelünk, semmi sincs helyhez kötve. Ez vezethet olyan érzéshez, mintha minden világ egyetlen feladvány lenne, és ha ezt a logikát visszük tovább, akkor érezhetjük, hogy ez bizony nem túl sok.

Spenót föld lakóit ritkán lehetett előcsalni a bokrokból

Mintha az a kéz mutatni akarna valamit...

A PALATÁBLA

Megemlítettem az értékelés során, hogy az egyik fő elfoglaltságunk az lesz, hogy mit is rajzoljunk a palatáblánkra. Az End Of Ages legnagyobb újítása ez a feature, segítségével segítséget kérhetünk a misztikus lényektől, a Bahróktól. Rajzokat a táblába karcolva tudunk nekik néhány instrukciót adni. Szimbólumokat minden világban találunk majd bőven, és bár az elején még akadozva használjuk majd őket, később belejövünk. Erre azért van szükség, mert közös nyelvet csak kevesen beszélnek ezekkel a rejtélyes lényekkel, így nekünk a jeleken keresztüli kommunikáció marad végső megoldásként.
A táblának három elkülönülő része van. Az első, és legnagyobb teret elfoglaló porció maga a rajzfelület. Ide karcoljuk bele a különféle szimbólumokat, amelyek utasíthatják a Bahrókat a tábla hordozására, vagy a világonként különböző speciális képességük gyakorlására.
A második rész a bal alsó sarokban található két ikon területe. A felső jel, két vonallal áthúzva akkor használandó, mikor elrontunk egy rajzot, és törölni kívánjuk a rajzfelületet, az alatta lévő pedig mindaddig üres marad, amíg fel nem fedezzük az adott világra jellemző speciális Bahro varázslat szimbólumát. Ahogy megtaláljuk a jelet, lerajzoljuk, majd ha ezt helyesen tettük, elfoglalja az addig üres ikon helyét. Ez arra jó, hogy ha nem akarjuk mindig lekarcolni ugyanazt, csak rányomunk erre, mire a szerkezet lemásolja nekünk a kívánt képet.
A harmadik része a táblának a jobb alsó sarokban foglal helyet. Ez nagyjából ugyanaz, mint a bal oldalon lévő társa, csak itt nem a speciális varázslatok, hanem a különböző emelvények (ezek a gyakran máshogy megközelíthetetlen helyekre való eljutást segítik) szimbólumait tárolja a pala.
Ne feledkezzünk meg, hogy a Bahro varázslatok nem csak a látványosságra építenek, hanem nélkülözhetetlenek a továbbjutáshoz. Az, hogy mikor, hol kell őket alkalmazni, némi logikával hamar nyilvánvalóvá válik.

Akárhogy is vélekedek, ne feledjük, hogy az én sirámaim egy régi-régi Myst rajongó panaszaiból táplálkoznak. Így ha gyengébbnek ítélek az End Of Ages-szel kapcsolatban valamit, azt csakis a sorozat többi tagjának toronymagas színvonalához mérve teszem, és nem akármilyen jöttment kalandjátékhoz hasonlítgatok. Ilyen tekintetben az összkép rózsás, mert ugyan a Myst sorozat tagjai közül nem emelkedik ki az ötödik rész, de a kalandjátékok nem túl népes felhozatalából viszont még is kitűnik. (A karakterek hangjátéka, a történetvezetés, a gondolati szabadság, a szereplők megjelenítése és animálása, ezek mindmind áraszt ják magukból a profizmus édes illatát.) Bár a sorozat elérkezett az utolsó epizódjához, ne szomorkodjunk azért, mert véget ért, inkább örüljünk, hogy elkészült.

Dante
dante@pc.games.hu

MYST V NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. kettő darab eredeti Myst V: End of Ages játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Mikor jelent meg a sorozat harmadik epizódja?

Mi volt a negyedik epizód alcíme?

Sorolj fel három platformot, amelyen megjelentek a játék epizódjai!

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt november 18-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Myst V:
End of Ages játék
1325. Bp.
Pf.:315

MINIMUM CONFIG: PIII 800 Mhz, 256 MB RAM, 32 MB VGA, 4,5 Gigabyte HDD, Direct X 9.0c
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért kellett elszakadni ismét a jól bevált, előre-renderelt környezettől?

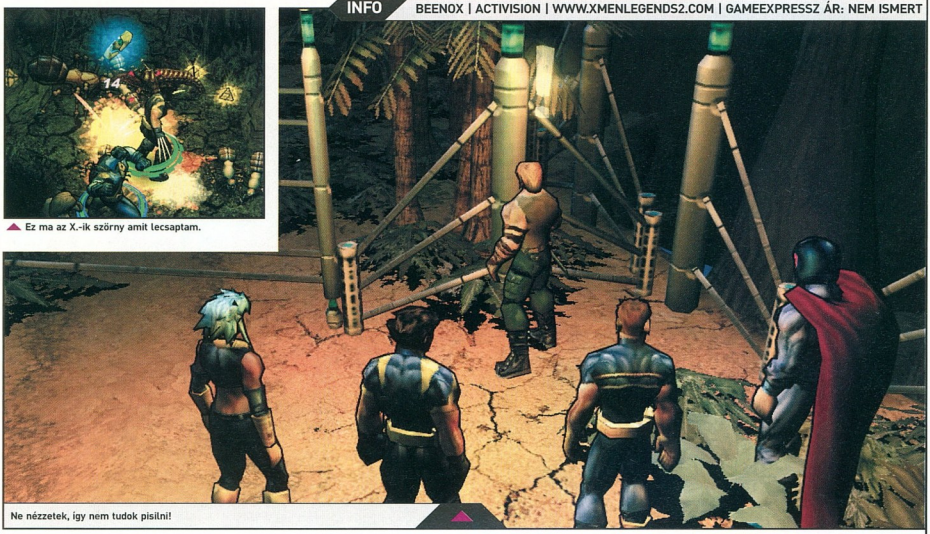
DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer | LAN/INTERNET | MYST IV: REVELATION - **88%** | RHEM - **80%**
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **10** ÓRA

- **+** Valósidejű, szép grafika
- **+** Nagyszerű karakterek
- **+** Palatábla
- **–** Erőtlen fejtörők
- **–** A történet a végéhez ért

80%

INFO BEENOX | ACTIVISION | WWW.XMENLEGENDS2.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Ez ma az X.-ik szörny amit lecsaptam.



Ne nézzetek, így nem tudok pisilni!

X-MEN LEGENDS 2

Avagy össznépi haddelhadd Marvel módra

Kissé furcsán érzem magam ettől a bevezetőírástól. Ebben a hónapban már a harmadik Activision képregényfeldolgozás előhangját van szerencsém megkomponálni és mitagadás, kezdek kifogyni a frappáns, mi több hangzatos nyitányokból. Tehát ezúttal ezt most nézzétek el nekem, kapcsoljunk teljes sebességre és vesézzük ki, mit is tud nyújtani nekünk a legújabb X-men feldolgozás!

A történet...

Miután Professor Xavier és az ő hős X-men-jei rendet vágtak Magneto bandái között New Yorkban (szegény város, hányan próbálták meg elsőpörni már a föld színéről - ám mindig van egy-két bátor jelentkező, aki hajlandó megmenteni...), szépen visszatérnek az X-men kúriába, némi erőfeltöltést gyakorolandó. Természetesen a helyzet nem ilyen egyszerű, hiszen a Prof valami furcsa aktivitásra lesz figyelmes Egyiptomban - és mivel őmagának egy nemzetközi konferencián kell beszédet tartania, természetesen az X-men-eket küldi felülvizsgálni a szitut. Cyclops vezeti az akciót, mikor is Beast jelenti neki, hogy a Prof és Polaris eltűnt és azonnal jöjjenek vissza a bázisra. A bevezető videóban megtekinthetjük, amint Magneto, Mystique és Sabertooth egyesítik erejüket Wolverine-nel, Cyclops-al és Storm-al. Micsodi? Tehetnék fel joggal a kérdést az elvakult Marvel fanatikusok. Mi az, hogy Magneto bagázsa - a Brotherhood - kéz a kézben járkál az X-ekkel? Nos, történt az, hogy van egy még gonoszabb arc is a történetben, név szerint Apocalypse - aki a jelen univerzum egyik legbikább mutánsa. Nos, urasága elrabolt négy mutánst, hogy kiszipolyozza belőlük szuperenergiájukat, ezáltal önmagát még erősebbé téve - mindehhez pedig egy őrült tudós, Mr. Sinister asszisztál. És mivel a négy elrabolt mutáns között ott van Magneto fia is - Quicksilver -, ezért van hát, hogy a halálos ellenségek kénytelenek egy ideig összedolgozni, hiszen az X-eknek hivatalból kötelességük megmenteni a világot, mágneses barátunknak pedig családi ügyeit kell lerendezni. Szóval így történt, hogy Activisionék egybegyúrták a két tábort, mely igen érdekes dolgokat fog eredményezni!

Ne sírj, meg fogjuk találni a csövek közé ejtett pokemonodat.

A játék maga...

Vizslassuk végig gyorsan a főmenüt! A legalsó pontban játszhatunk Online keretek között, ha éppen nem lenne haver, aki átugrana egy kis bunyóra. Fölötte az Options, melyben bekalibrálhatjuk a bekalibrálnivalókat - előre megnyugtatok mindenkit, az itt megjelölt minimum gépigényen sokkal szebben hajlandó futni, mint az ugyanilyen kondíciókkal startoló Spider-Man. A Review pontban szemrevételezhetjük statisztikánkat, mégpedig az összegyűjtött képregények, videók és extra hátterek tekintetében. Jön a Danger Room, melyben különböző kihívásoknak kell megfelelnünk, általában időre. Tölthetünk állást, majd végül új játékot kezdhetünk. Amennyiben ezt tennénk, megnéz-

TITKOS KARAKTEREK

Az alapból meglevő 15 karakter mellé még behozhatunk három titkosat is: Deadpool-t, Professor X-et és Iron Man-t. Deadpool megnyitásához csak ki kell pörgetnünk a játékot, Professor X-hez meg kell csinálnunk minden Danger Room feladatot, Iron Man-hez pedig az első négy felvonásban be kell gyűjtenünk négy leszállásjelzőt (homing beacon), majd az ötödik részben meg kell menteni vasharapó barátunkat, így ő is beáll majd közénk.

hetjük a bevezetőben tárgyalt videót, és máris benne vagyunk a sűrűjében: épp' ott tartunk, hogy Nightcrawler kiteleportálta a dokit a repülőhöz, így már csak nekünk kellene kivergődnünk innen. Ami a játékmenetet illeti: négyfős kompániánk köszöni szépen jól van, és hajlandó alávetni magát parancsainknak - ám természetesen egyszerre csak egy mutánst vagyunk képesek érdemben kontrollálni. Szelektálni közöttük egyetlen gomb kérdése, sőt bizonyos Xtract pontokon (fényes körök), még csapatunk összeállítását is változtathatunk. Tehát, adva

vagyon az ütőképes bagázs, egy felülnézetes kamera meg néhány rosszfiú és természetesen egy halom kombó és speciális mozgás - mert hiszen senki nem várta, hogy egy X játékban majd bonyolult sakkfeladványokat kell megoldani, ugye? A hangsúly a szintiszta bunyón van, melyet néha megszakít egy-egy kisebb puzzle, de ezek nem vészesek. Mutánsaink az RPG-k jó szokásaihoz hűen a harc során tapasztalati pontokat kapnak, így természetesen egyre erősebbé válnak - melyet a karakterlapjukon figyelemmel is kísérhetünk. Erejük növekszik, egyre több speciális mozgást tudnak majd végrehajtani és úgy általában egyre jobbak lesznek. Amennyiben nem rajonganánk ezen szerepjátékos vonásért, nyugodtan rábízhatjuk a gépre a fejlesztések mibenlétét, oly' sok játéktól eltérően itt egészen - ha mondhatok ilyet - életszerűen végzi el feladatát. Minden karakter meg tud tanulni egy halom új gyilkolási metódust, melyet remekül kamatoztathat majd a csaták során - amire igazából szükség nincs, mert amúgy is könnyedén levezényelhetőek, ám sokkal látványosabbá, egyszersmind élvezetesebbé teszik azokat. Wolverine karmai iszonyatos szabdalást visznek végbe az ellenfél köreiben, Cyclops pedig olyan lézersugarakat ereget csinos kis napszemüvegéből, hogy a gazok igencsak megemlegetik majd. Vitathatatlanul a legkeményebb arc Magneto, aki akár repülni is tud majd - és ez csak pár, a már említett több mint száz megszerezhető speckó trükkből - azt hiszem, ezen a téren igen jól teljesítenek a fiúk. Fontos még az egyik mutáns képességének a megemlítése: ő Blink. Noha nem játszható karakter, ám nagy segítségünkre lesz majd a történet során, hiszen a menüből elérhető teleport parancsával bármikor visszadobathatjuk magunkat a főhadiszállásra, ahol betápolhatunk különböző energianövelőkből és pánc élokból. Az egyetlen hátránya a hölgy varázslatának, hogy öt percen belül nem használhatjuk kétszer, ezt tehát ki kell majd várni. Ha egyedül van szerencsénk nekivágni az öt felvonásnak - mely nem is igérkezik rövidnek: a készítők legalább 25 óra játékidőt jósolnak -, a gép irányítja a másik három karaktert - és meglepően kellemesen! Köszönhető ez annak, hogy előre bekonfigurálhatjuk minden mutáns viselkedését, mégpedig egyenként: lehetnek agresszívek, defenzívek, Cyclops-ot hátraküldhetjük, hogy onnan eregesse a lézernyalábokat, míg Sabertooth és Magneto elől osszják a pofonokat - mind csak rajtunk áll, hogy milyen taktikát, és persze milyen kompániát választunk. A 15+3 karakter azt hiszem elegendő kombinációt szavatol egy időre! Mint már mondtuk volt, a játék öt fő részre van felosztva, melyek mindegyikének végén Apocalypse egyik lötifutíjával kell megverekednünk - ám természetesen lesznek még ezen kívül is boss harcok, melyek remekül feldobják majd a néha kissé unalomba fúló „megyek-gyakok-megyek" metódust.

Értékelősdi...

Igazából itt is egy igazi sirámom van - ugyanaz, mint Pökembernél: a kezelhetetlenség. Az irányítás meglepő hasonlóságokat mutat a Pökfej kalandjaiban átéltekkel, és mint ilyen, kerülendő. Azaz, ha nincs egy kényelmes joypadunk, igencsak csuklani fognak Beenoxék felmenőági rokonai. Egyszerüen elképesztő, hogy hogyan voltak képesek így megkeverni ezt a nyamvadt kezelést: mintha direkt arra játszottak volna, hogy a játékosok sötét igéket mormolva verjék darabokra billentyűzeteiket. Hát igen, a konzolos portolások eredménye meg is látszik. A szokásos billentyűkkel mozgatjuk karakterünket, a Q-val és E-vel osztjuk a pofonokat, miközben a numerikus padon tu-

Fussunk, kezdődik az X-Men sorozat a tévében!

dunk speckó mozgást aktivizálni és a kurzorbillentyűkkel forgatni a kamerát. A csapategyesítés és tárgyhasználat gombokat már meg sem merem említeni, hogy hol vannak, hátha valaki még azt gondolná róla, hogy szkeptikus vagyok... Pedig ez a játék olyan szuper lehetne! Összeszedtek nekünk egy csomó szuperhőst - köztük jókat és gonoszokat -, és vállvetve harcolhatunk a gazok ellen egy remek történet keretében, jópofa cel-shaded grafika közepette. De nem, meg kellett erőszakolniuk a játékot. Vajon dolgoznak ott tesztelők, ahol ezt a játékot összekalapálták? Hiszen ordít róla a profizmus, használható interface, online játék satöbbi... Áh... Pedig a már emlegetett grafika is nagyon jól teljesít, véleményem szerint még jobban áthozza a képregény érzést, mint Spidey, magáról a motorról nem is beszélve! Míg Pökembernél 800x600 is néha köhögött, addig itt olyan gyönyörü szépen elfutott 1024x768-ban hatszoros anti-aliasingnál, hogy öröm volt nézni. A kamerakezelés is emberbarátibb, és a hangok sem rosszak. Talán csak pár kivetni való van bennük: minden hősnek csak két-három beszólása van, és ez a hosszú játék alatt kissé unalmassá válhat - persze nem kell aggódni, az a három mindenkinél nagyon jó. Például, ahogy Wolverine azt mondja reszelős baritonján, hogy „sure thing" - hát az valami eszméletlen. A zenékről nincs különösebb mondanivalóm, szódával elmennek - az értékelésnél nem sok vizet zavartak. Nagy előnye még a játéknak, hogy három másik havert meginvitálva iszonyatos csatákat leszünk képesek levezényelni - ami már magában biztosítja a játék szavatosságát. Tehát ha valaki képes felülkerekedni az irányítás rejtelmein és hajlandóságot mutat mindenféle mutánsokkal való harcok megvívására, annak nyugodt szívvel merem ajánlani a játékot. Aki nem, az meg tegyen előtte egy próbát, hátha bejön neki.

Utóhang...

Nyílt levél a Beenox portoló csapatnak:

Kedves Beenox, légy szíves vegyetek már fel két épkézláb programozót, és ne szúrjatok el minden jó játékot a gyenge kódermunkával! Nagy tisztelőtök:

Callisto
callisto@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: Pentium III 1.2 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb videókártya, DirectX 9.0c, 2.4 Gb HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Nem lehetett volna egy kicsit egyszerűsíteni az irányításon?

DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | HULK - 80% SPIDER-MAN: THE GAME - 88%

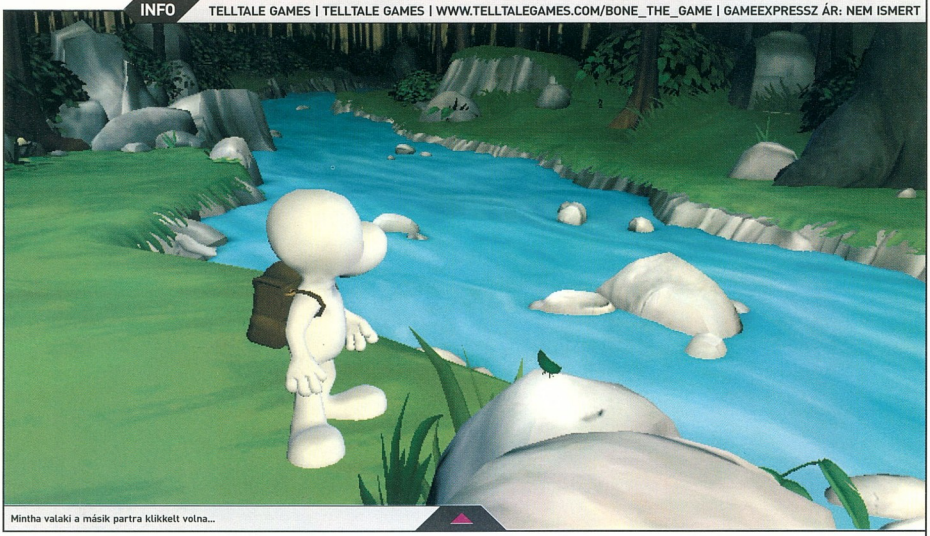
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **14** ÓRA

- Rengeteg szereplő
- Pofás grafika
- Hosszú
- Botrányos irányítás
- Egy idő után monoton

82%

MULTIPLAYER 88%

INFO TELLTALE GAMES | TELLTALE GAMES | WWW.TELLTALEGAMES.COM/BONE_THE_GAME | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

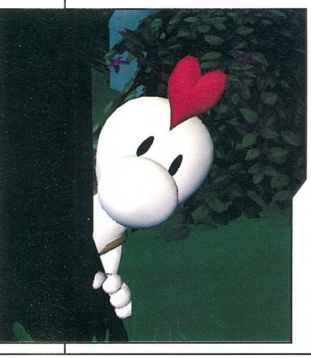


Mintha valaki a másik partra klikkelt volna...

BONE: OUT FROM BONEVILLE

Egy gyönyörű barátság kezdete

1998-2000, megjelenik a Grim Fandango és az Escape from Monkey Island. Ezzel a két programmal egy fontos korszak zárult le, nagyjából ekkor ért véget a point and click kalandjátékok fénykora - és egyben ekkor kezdődött el a LucasArts hanyatlása is. Egy-két kisebb cég próbálkozásait - mint például Runaway, Tony Tough - kivéve hosszú évekig kénytelenek voltunk nélkülözni az igényes, humoros, egyedi kalandjátékokat. Most azonban úgy tűnik, hogy megfordult a széljárás, ha hinnétek, ha nem, újra a LucasArtsnak köszönhetően. Történt ugyanis, hogy az elmúlt években elszállingózott fejlesztők új stúdiókat alapítottak, esetleg beszálltak már zajló fejlesztésekbe, és hogy-hogy nem, szinte mindannyian kalandjátékon kezdtek el dolgozni. Ennek eredménye lett többek között Tim Schafer rendkívüli, de sajnos pénzügyileg sikertelen játéka, a Psychonauts, illetve jelen cikkünk alanya, a Bone: Out From Boneville is.



A 2004-ben alapított Telltale Games összes tagja játékfejlesztő veteránnak számít, közülük rengetegen a LucasArtsnál dolgoztak korábban (ld. keretes írásunkat), többnyire kalandjátékokon. A csapat erőssége főleg a karakterek, és a történetek kidolgozásában rejlik, egyértelmű volt tehát, hogy újra kalandjáték fejlesztésében kezdenek. Bár az első játékuk, a Texas Hold'em egy rajzolt karakterekkel teletüzdelt kártya program volt, a kiadás leginkább a stúdió internetes disztribú-

A CSAPAT

A Telltale Games volt LucasArts-os fejlesztők gyűjtőhelyévé vált. A tagok közül jó néhányan részt vettek a Sam & Max tragikus hirtelenséggel megszakított fejlesztésében is. Örömhír: a csapatnak sikerült megszerezni a Sam & Max játékjogokat, ha minden igaz, akkor már dolgoznak is a folytatáson. Azoknak, akik a Bone után nem bíznak a fejlesztés sikerében, érdemes megtekinteni, hogy milyen játékfejlesztői múlttal rendelkeznek a csapat alapítói, és vezetői.

Dan Connors
A csapat egyik fő alapító tagja. 11 éve dolgozik játék fejlesztéseken, 1997-ben került a LucasArtshoz. Főleg az online vonal kialakításán dolgozott, legfontosabb munkája a Star Wars: Galaxies volt.

Troy Molander
A csapat alapító tagja, 1994-ben került a LucasArtshoz. A csapat technikai és művészeti részlegét vezette, részt vett többek között a Grim Fandango és a Star Wars: Obi Wan fejlesztésében.

Graham Annabelle
1992-től dolgozott a LucasArtsnál, vezető tervezőként. Csak néhány játék, amelyeken dolgozott: Full Throttle, The Dig, Outlaws, Curse of Monkey Island, Star Wars:Obi-wan és Star Wars: Episode III.

Randy Tudor
1995-től hét évig dolgozott programozóként a LucasArtsnál. Főbb munkái: Indiana Jones and the Infernal Machine, ToeJam and Earl III: Mission to Earth, Full Throttle 2: Hell on Wheels és Sam and Max: Freelance Police.

Kim Lyons
12 éve vesz részt játékok fejlesztésében, az idő nagy részét természetesen ő is a LucasArtsnál töltötte. Legfontosabb játékai: Full Throttle, The Dig, Curse of Monkey Island, Indiana Jones and the Infernal Machine, Escape from Monkey Island, Star Wars: Obi-Wan, Full Throttle: Hell on Wheels, Sam and Max: Freelance Police és Star Wars: Episode III.

ciós rendszerének tesztelését szolgálta. 2005. februárjában jelentették be, hogy teljes erőbedobással dolgoznak egy kalandjátékon, amely Jeff Smith Bone című képregényein alapul, és amelyet pár havonta megjelenő epizódok formájában óhajtanak a publikum elé tárni. Szerencsére nem is kellett éveket várni, az első epizód megjelent októberben, azaz letölthetővé vált a Telltale Games honlapjáról. A játékot bárki letöltheti, és aktiválás nélkül, afféle demóként egy rövidke részét kipróbálhatja. Azoknak, akiknek a játék megtetszik, és szeretnék aktiválni a teljes verziót, 19.99 dollárt (plusz áfa) kell befizetni bankkártya, vagy PayPal számla segítségével.

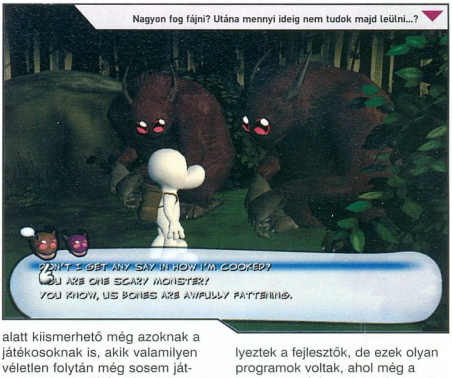
Csakis a zöld bogarakkal szabad szóba elegyedni

A sztori szerint egy is nem annyira szép napon Boneville lakói megelégelték Phonecible Bone rámenős, pofátlan stílusát, ami alapból is irritáló volt, de a helyzet még tovább romlott, amikor elindult a polgármesterségért folyó versenyben. A városlakók nem haboztak, a helyi szokás szerint a sivatagba száműzték Phoney-t, és vele együtt a segítségére sietö unokatestvéreit, Fone Bone-t és Smiley Bone-t is. A három teljesen különböző egyénisé-

gü, barátnak nem igazán mondható rokon egy pillanat alatt a sivatagban találta magát, és mivel egyikük sem az a MacGyver típus, gyorsan el is tévedtek.

Itt kezdődik a játék története, elsőként Fone-t, a három rokon közül a legszimpatikusabb kis fickót kell irányítanunk, egészen addig, amíg egy menekülést követően a három cimbora szétválik, és a játék fő helyszínéül szolgáló furcsa, meglepetésekkel teli völgybe kerülnek. Innentől kezdve felváltva irányítjuk az összes főhőst, és egy-egy mellékszereplőt is, ha éppen úgy hozza a szükség. Ez a több szereplős megoldás már nem mondható újdonságnak (gondoljunk csak a múlt számban ismertetett Fahrenheitre), mindenesetre a többi játékhoz hasonlóan a Bone-ban is jól működik, és sokat hozzáad a program által nyújtott élményhez. Sokszor ugyanazt az útvonalat kell többször bejárnunk, de a játékmenet nem válik unalmassá, mindegyik szereplő története különbözik, és fergeteges poénok forrása az, hogy az egyéniségüknek megfelelően másképp élik meg a hasonló szituációkat. Ahogy már mondtam, Fone segítőkész, kedves fickó, Phoney, a valaha gazdag, most földönfutóvá vált Bone nagyívben tesz mindenkire, csak magával törődik, Smiley, pedig elmélkedő, művész típus. Az egyéniségük a tetteikben, és a beszélgetések során is megmutatkozik. A történet során fejtőrőket kell megoldanunk, és minijátékokat kell végigjátszanunk. Szerencsére ezek a játékok nem válnak monotonná, még akkor sem, ha egymás után több főszereplővel kell is végigjátszanunk őket, a fejlesztők ügyeltek arra, hogy minden karakter más feladatot kapjon még ugyanazokban a játékokban is.

Az irányítás, a kezelőfelület egyszerű, átgondolt, és pillanatok alatt kiismerhető még azoknak a játékosoknak is, akik valamilyen véletlen folytán még sosem játszottak kalandjátékokkal. Mindenesetre a játék megad minden segítséget a kezdő kalandoroknak, a menüben beállíthatjuk, hogy a program a történet kezdetén lépésről lépésre bemutassa a különféle ikonokat, tennivalókat. A képernyő bal alsó sarkában található egy hátizsák, ha rákattintunk, látjuk, hogy milyen tárgyak vannak az aktuális szereplőnél. A tárgyakra kattintva elővehetjük, és használhatjuk ezeket. Ha beszélgetésbe elegyedünk, és a közelünkben két szereplő is van, akkor mindkét szereplő feje megjelenik a szöveg buborék tetején, így a beszélgetés közben kiválaszthatjuk, hogy melyikükkel szeretnénk éppen társalogni.



A grafika stílusos, passzol a Jeff Smith által kitalált világhoz, a hangok profik, a zene mesterien festi alá a történéseket. Az összképet leginkább az a tény rontja le, hogy a játék hihetetlenül rövid, és nagy részében nem nyújt túl nagy kihívást, még a kezdő kalandoroknak sem. Egyedül a logikai feladványok megfejtése okozhat pillanatnyi nehézséget, de sajnos ezek a feladványok is inkább bosszantóak, mint szórakoztatóak. Hihetetlen, de igaz: annak, aki ennek ellenére elakad a programban, további segítséggel is szolgálnak a fejlesztők. A képernyő jobb alsó sarkában található kérdőjelre kattintva a program az adott szituáció megoldását könnyítő, hasznos tanácsokkal látja el a pácba került játékosokat. Ez sem új dolog, ilyen opciót a klasszikus kalandjátékokban is elhelyeztek a fejlesztők, de ezek olyan programok voltak, ahol még a harcedzett játékosok is vért izzadtak egy-egy fejtörő megoldásánál. Talán a Telltale Games fejlesztői úgy gondolták, ezzel a programmal vezetik be a játékosok új generációját a kalandjátékok rejtelmeibe, reménykedjünk hát, hogy a következő epizódokkal, és a tervezett játékokkal szép lassan sikerül elérni a keményvonalas kalandorok által megszokott szintet.

A játék minden hibájának ellenére szórakoztató, erőssége a csapat szellemiségéhez híven a karakterekben, és a történetben rejlik. Ebben a roppant rövid epizódban is sikerült jó néhány emlékezetes pillanatot elhelyezni. Próbáljátok ki a demót, bár elég rövid, de arra elég, hogy eldöntsétek, érdemes-e 19.99 dollárt áldozni a teljes verzióra.

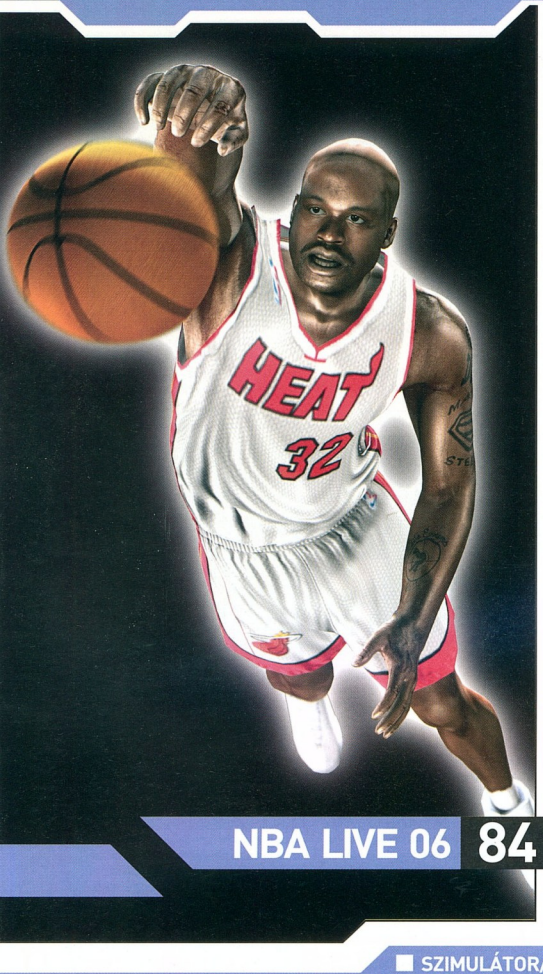
Uniq
uniq@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: PIII 800Mhz, 128 MB Ram, DirectX 8.1 kompatibilis videókártya, Windows XP/2000
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Biztos, hogy mindenáron a leegyszerűsítésre kell törekedni?

DVD: Demo, Video, Patch, Hálte, Képmutató, Trainer | **LAN/INTERNET** | BROKEN SWORD: TSD - **88%** | GRIM FANDANGO - **94%**
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **4** ÓRA

- **+** Kalandjáték
- **+** Stílusos grafika
- **+** Kiváló muzsika
- **-** Bosszantóan egyszerű
- **-** Rövid

80%



LEÍRÁSOK

81 GT LEGENDS - 91%

Mivel a retró-téma igencsak divik mostanság, ezért a Simbin és kiadójuk a 10tacle Studios is úgy gondolta, a korábbi csorba kiküszöbölésével és a trendi életérzéssel igazi sikerjátékot alkothatnak az éhes PC-s tábor számára. Nem tévedtek. A túraautó bajnokságok aranykorát idéző GT Legends olyan vizuális orgazmussal ajándékozza meg a nagyérdeműt, hogy attól a még keményebb szívű kritikusok is elgyengülnek. El tudjátok képzelni milyen érzés az, amikor beletapostok egy majd' 300 lóerős '72-es Ford Mustang GT gázpedáljába?

84 NBA LIVE 06 - 93%

Előző számunkban már nyilatkoztunk az EA Sports által rendszeresen megjelentetett sportsorozat első két darabjáról - a Fifa és az NHL 06ról - most pedig végre kezeink közzé kaparintottuk az NBA legújabb részét is. Azé az NBA-ét, amely ténylegesen versenytársak nélkül éli az éveit, már ami a PC-s színteret illeti - s mégis évek óta egyre magasabb és magasabb színvonalra képes emelkedni. A nagy kérdés persze az volt, hogy vajon az új epizód a FIFA gyengécske vonalát, vagy az NHL magas-röptét kívánja követni. Jelentem pánikra semmi ok, az EA-s srácok megdolgoztak a fizetésükért méghozzá igen becsületesen.

86 PRO EVOLUTION SOCCER 5 - 84%

Megérkezett a Konami legújabb üdvöskéje, ami kicsit idegesítő, kicsit savanyú, de van benne valami megfoghatatlan jó, a játszhatóság pedig egész egyszerűen fantasztikus. Maga az egész játék is az lenne, ha nem rontanák el az apró, de annál bosszantóbb hibák és átgondolatlan megoldások. Egy biztos: a kissé talán gyengécskére sikerült idei FIFA után a PES aktuális verziója is hasonló érzéseket vált ki az emberből.

88 FIFA MANAGER 2006 - 85%

AZ EA Sports a FIFA Manager 2006 nevű csodafegyverrel indul harcba a Football Manager ellenében, kérdés, hogy milyen eredményességgel. A játék szép és élvezhető, de a hangulatot még mindig nem sikerült tökéletesen eltalálni, ám a szemet gyönyörködtető 3D meccsnézet talán kárpótolja a népet. Internetszerű élmények, statisztikai adatok minden mennyiségben, és kimondottan kellemes játékélmény vár mindazokra, akik kipróbálják a lehet, hogy nem leghibátlanabb, de mindenképpen az utóbbi évek legszebb focimenedzser programját

SZIMULÁTOR/SPORT KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- FIFA Street 2 (2006/02 Electronic Arts)
- FlatOut 2 (2006/02 Empire Interactive)
- Driver Parallel Lines (2006/01 Atari)
- Silent Hunter 4 (2006/01 Ubisoft)
- LMA Manager 2006 (2004/03 Codemasters)
- TOCA Race Driver 3 (2004/02 Codemasters)
- Crashday (2005/Q4 Atari)
- Jacked (2005/Q4 Digital Jesters)
- Wild Earth (2004/02 Empire Interactive)
- L.A. Rush (2005/12 Midway)

A JELEN - MEGJELENÉSEK

- Frankie Dettori Racing (2005/11 TBA)
- Crazy Frog Racer (2005/11 Digital Jesters)
- Ski Racing 2006 (2005/11 JoWood)
- Need for Speed Most Wanted (2005/11 JoWood)
- Panzer Elite 2 (2005/11 EA)
- Pro Evolution Soccer 5 (2005/10 Konami)
- Tiger Woods: PGA World Tour 2006 (2005/10 Electronic Arts)
- GT Legends (2006/10 10Tacle Studios)
- Trainz Railway Simulator 2006 (2005/10 Just Flight)
- X3: Reunion (2005/10 Deep Silver)

A MÚLT - TOPLISTA

1. Pro Evolution Soccer 4 (Konami)
2. Richard Burns Rally (SCi)
3. GTR (10tacle Studios)
4. Colin McRae Rally 2005 (Codemasters)
5. Fifa 2005 (Electronic Arts)
6. Freelancer (Microsoft)
7. NFS: Underground 2 (Electronic Arts)
8. Lock On: Modern Air Combat (Ubisoft)
9. Pacific Fighters (Ubisoft)
10. NHL 2004 (Electronic Arts)

GT Legends

Igencsak idején való már, hogy valaki felkavarja a PC-s autós játékok egyre inkább poshadó állóvizét. Talán emiatt is érdeklődéssel kísértem végig a német Simbin Development Team másodszori próbálkozását a GT vonalon, amiről egyhétnyi játék után elmondhatom: a tesztverzió alapján most sem okoztak csalódást. A csapat korábban megjelent GTR Fia Racingje ugyanis egész jó volt a maga nemében (dijnyertes alkotás), de a szaksajtó néhány apróbb hiba miatt mégiscsak az erős középmezőnybe tuszkolta a Nemzetközi Automobil Szövetségtől (FIA) licencelt autós játékot.

Mivel a retró-téma igencsak divik mostanság, ezért a Simbin és kiadójuk a 10tacle Studios is úgy gondolta, a korábbi csorba kiküszöbölésével és a trendi életérzéssel igazi sikerjátékot alkothatnak az éhes PC-s tábor számára. Nem tévedtek. A túraautó bajnokságok aranykorát idéző GT Legends olyan vizuális orgazmussal ajándékozza meg a nagyérdeműt, hogy attól a még keményebb szívű kritikusok is elgyengülnek. El tudjátok képzelni milyen érzés az, amikor beletapostok egy majd' 300 lóerős '72-es Ford Mustang GT gázpedáljába? Leírhatatlan…

A GT Legends azokat az időket idézi, mikor még a Beatles, a Rolling Stones, majd az Abba ostromolta a zenei toplistákat. Akkoriban bizony nem gyári járgányok, hanem egyénileg barkácsolt modellek uralták a versenypályákat. Ezek nagy része manapság már veteránautónak számít, és kiváltságos helyzetben levő tulajdonosaik a FIA klasszikus autóverseny bajnokságaira (FIA Historic Racing Championship) cipelik őket. A szebbnél szebb modellek a veteránautó kiállítások dicsősége mellett még mindig ugyanúgy hódítanak trófeákat, ahogy az emberi szíveket is megdobogtatják. Nem is kínálkozhatott volna jobb talaj a program számára, mint ez az időszak, hiszen nemcsak azért ülnek le vele játszani, mert egy remekül eltalált autós játék, hanem mert azok érdeklődését is felkelti, akik amúgy távolságtartóak a mai kor autócsodáival szemben.

A GT Legends egész szép mennyiséget sorakoztat fel a különböző gyártók szörnyetegeiből: nagyjából harminc márka kilencvenféle GTC-TC csapatgépe áll rajtra készen a startvonalon. Az autók mindegyike eltérő telemetriai értékekkel és jellemzővel büszkélkedik, mint ahogy a festés, a kinézet és a külcsín is más. Az egyes érák kronológiailag jól elkülöníthető csoportokra oszlanak: míg az első hányad a gyengébb és korábbi évek autóiból áll (lsd. Mini Cooper, Lotus Cortina, vagy egyes Fiat modellek), a másodikban már a Lotus Elan és az Austin Healey mellett olyan klasszikusok is megtalálhatóak, mint pl. a 70'-es évek Ford Mustangja. Az angol könnyűsereg mellett az igazi amerikai benzinfaló monstrumok képviselik az erőt és az eleganciát, hiszen egy 4 literes Chevy Corvette, vagy egy AC Cobra tekintélyt parancsoló a náluk sokkal gyengébb modellek között.

A kiszemelt példányt huszonöt, a valóságból modellezett híres pályán, illetve annak egyes szakaszain tanithatod meg száguldani. Az aszfaltcsíkok mindegyike hivatalos versenypálya volt, de legtöbbjükön még a mai napig futamokat rendeznek; Monza, Donington, Imola, vagy a Mondello Park neve a legtöbb autósportot kedvelő számára ma is ismerősen cseng. Nehézségüket tekintve akadnak közöttük könnyebb és nehezebb szakaszok, bár ebben sokat számít az adott autó menettulajdonsága is. Szerencsére a programozók nagyon ügyeltek az apró részletekre, az egyes modellek képességeit valós adatok alapján állították össze. Ezért fordulhat elő az, hogy bizonyos autóknak a lassabb, taktikásabb pályák jobban fekszenek, mint a száguldós típusok. Sajnos az autók egyedi fejlesztgetésére nincs lehetőség (a régi autók bizony kevésbé voltak módosíthatóak, mint pl. az NFS-ben szereplő csodajárgányok) - annyit viszont megengedhetsz magadnak, hogy a különböző beállításokat kedved szerint módosítod, és az egyes versenyekhez kapcsolódóan elmented.

Nagyon fontos, hogy ne az alapbeállításokat használd, azok ugyanis néhány versenyre (pl. a monzaira vagy Spara) tökéletesen alkalmatlanok. A szárnyak és a légterelők beállítását, a lengéscsillapítást vagy a kerekekre ható fékerőt mindig úgy kell beállítani, hogy az adott versenynek megfelelő legyen. Minden verseny előtt, még a kvalifikációs futamot megelőzően lehetőség akad a gyakorlásra - használd ki és állítsd be a kocsik egyes alkatrészeit az adott futamhoz.

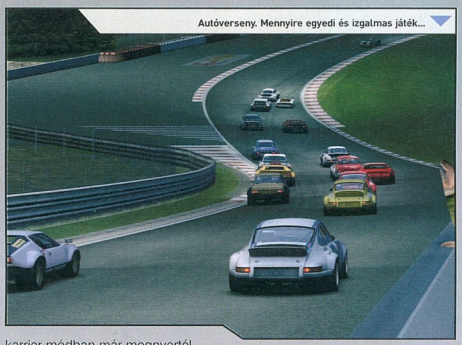
INFO

BEENOX | ACTIVISION | WWW.ULTIMATESPIDERMANGAME.COM/ | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

A nehézség a pályák és az autók irányíthatósága mellett az egyéb tényezőket (AI, a kormány-, fék- és szervó rásegítés, váltás, stb.) is érinti. Az előre definiált nehézségi szintet minden kupa előtt kedved szerint módosíthatod (menet közben nincs lehetőség változtatásra, mert a nyereményautó és a pénzösszeg a bajnokság szintje alapján van meghatározva). Az öt fokozatból biztosan megtalálod a neked tetszőt, hiszen az „árkád" autózástól kezdve a profi szimulációs szintig minden képviselteti magát a repertoárban. Ha egyedi beállításokat szeretnél létrehozni, a képességeidhez mért nehézségi szintet kiválasztva és a megfelelő funkció(F)-billentyűket megnyomva ki-be kapcsolhatod, vagy csökkentheted-növelheted (Driving Assists) az egyes funkciókat (pl. szeretnéd, hogy a kocsiban automata váltórendszer legyen, vagy a gép segítsen-e fékezni). Az általad választott szinttől függően módosíthatsz ugyan bizonyos beállításokat, de a professzionális osztályban már csak igen kevés lehetőséged akad erre.
Kezdő pilótáknak egyébként nem ajánlom a fékrásegítés és a menetstabilizátor kikapcsolását, ugyanis a hosszú féktávok kezdetben irányíthatatlanná teszik a járgányt lassítás közben - legalábbis amíg nem szoksz hozzá a fékúthoz.

A versenyek előtti beállítások lehetőséget adnak még az ellenfél intelligenciájának, a sérülési fokozatnak a helyes megválasztására is. Szerencsére az AI primán skálázható, így jól be lehet határolni, mennyiben nehezítse meg a dolgodat. Kezdetben igencsak könnyű győzelmet aratni, viszont a szívósabb versenyeknél már könnyen összetörve és diszkvalifikálva találhatod magad, ha nem gyakorolsz eleget.

Kezdetben gyakorolhatsz az idő ellen, vagy mehetsz a már megnyert pályáidon a rendelkezésre álló autókkal sima, mezei versenyt is. Ezeknél a futamoknál természetesen csak azok a helyszínek, illetve modellek választhatóak, melyeket a karrier módban már megnyertél vagy megvásároltál. A karrier mód és a garázs képezi (á la Street Rod) a játék központját: előbbivel megnyerheted, utóbbival pedig megveheted a hiányzó darabokat. A versenyek alkalmával a helyezésedtől függően pénzdíjazásban részesülsz, melyet aztán felhasználhatsz a gépparkod bővítésére. Ehhez klasszikus „Street Rod" mintára a garázs nyújt lehetőséget - azzal a szűkítéssel persze, hogy alkatrészeket nem vásárolhatsz, csupán a GTL által kínált gépparkból kiválasztva veheted meg álmaid autóját. Vigyázz, ha nincs elég pénz, nincs kocsi sem. Egyetlen kiskapu persze akad: ahhoz, hogy tudd, melyik jövőbeni autót kell megvásárolnod, elviheted néhány tesztkörre a kiválasztottat. Ott kedved szerint meghajthatod és tesztelheted a járgány menettulajdonságait.
A legtöbb autónak többféle festésű változatát is megtalálod a listában, azonban egyforma kocsik tulajdonságai nem, vagy csak igen kis mértékben változnak.


Autóverseny. Mennyire egyedi és izgalmas játék...

Ha pénzre van szükséged, akkor a rendelkezésre álló autókból párat akár el is adhatsz de fontos odafigyelni arra, hogy olyantól ne válj meg, amely épp versenyben van valamelyik osztályban. Ezzel ugyanis beleshetsz abba a hibába, hogy keveset kapsz a négykerekűért (az ellenértéket sajnos nem tudod te magad beállítani), a versenyhez való induláshoz szükséges autóra viszont nem lesz pénzed. Még szerencse, hogy üres garázst nem enged meg a program, így ha mégis megtörténik a fentebbi esemény, csak a megmaradt kocsi versenyosztályától kell újra versenyezned.

A Carrier Mode a maga kupáival és egyedi bajnokságaival képezi a GT Legends magját. A gyakorlatban ez annyit tesz, mint az egyes osztályok teljesítése, megnyerése után megnyíló újabb versenyeken kell helytállni. Az új versenyosztályok egyben újabb pályákat, vagy pályaszakaszokat is jelentenek az új autókról nem is beszélve, amelyek így nyílnak meg a játékos előtt.
Egy Mini Cooperrel kezdesz, ami bőven elég ahhoz, hogy a versenyzést begyakorolhasd. Később aztán néhány szakasz trófeájának elhódítása után lehetőséged lesz újabb, erősebb kocsi megszerzéséhez is. Fontos, hogy az egyes osztályokban induló bajnokságok ún. követelmény-kaszttal rendelkeznek. Ez annyit jelent, hogy csak egy adott széria vagy márka képviselői indulhatnak a versenyen. Ezek ún. speciális futamok, itt mindenki ugyanolyan kocsival versenyez, persze eltérések lehetnek az egyes modellek között. Sajnos nem tudod külsőleg testre szabni a kocsidat, pedig igencsak elkelne, hogy teljesen egyedi festésű masinával nyerd meg a versenyeket - főleg multiplayerben, ahol gyakran összekeverhető az AI. Jegyzem meg, a Cup Challenge futamok elsősorban a skilljeid fejlesztésére irányulnak, az általa megnyerhető autók nem mindig ugyanazok a modellek, amelyekkel a gép versenyez. Elképzelhető, hogy az AI autóihoz más osztályokat kell teljesítened, de ezt mindig ésszerűen jelzi a játék.

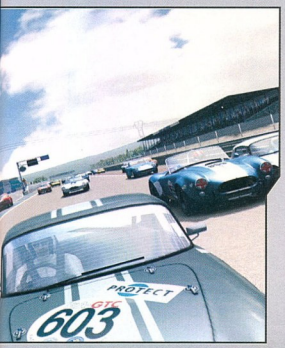
MEGLEPŐ HASONLÓSÁG

A GT Legends fiatal stábjának csapatát öreg és tapasztalt rókák is színesítik. Talán nem is véletlen, hogy legtöbbjük igazi Nascar rajongó, akik a Papyrus-féle Grand Prix Legends-et tartják minden idők egyik legjobb játékának. Ahogy Rod Chong, a Simbin Entertainment PR-osa bemutatta a GT Legendset, ez nem is meglepő. Nagyon sok olyan apró részlet található a programban, amelyet ha gyermekcipőben is, de már láthattunk a GPL-ben.

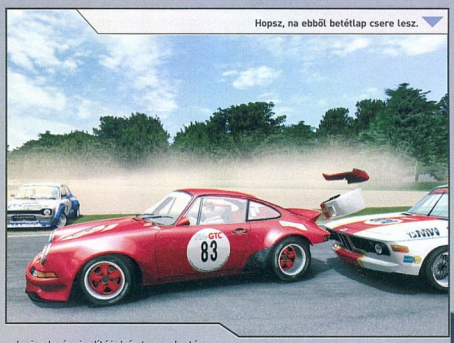
A világ legjobb futamainak helyet adó pályáknak megvan az az előnye, hogy sokféle forma kialakítható rajtuk. A GT Legends is erre épít, a huszonötféle szakasz nagyon változatos formákban kerül terítékre, melyek mindegyikénél alapos idő van a beállítások tesztelésére és a begyakorolásukra is. A karrier módban levő versenyeket minden esetben egy tesztszakasz és időmérő edzés előzi meg. Utóbbit egy meghatározott időintervallum alatt kell teljesíteni, persze ez alatt akárhányszor kimehetsz a boxból a pályára, és a körök száma sincs megszabva. Az egyetlen fontos momentum, hogy az időmérő alatti legjobb kördöd vezeti a rajtrácsok rangsorolásánál figyelembe a program, tehát célszerű folyamatosan követni az aktuális állás alakulását a

képernyőn. Ha nem megfelelőek a beállítások, akkor ezt az időmérő alatt is megteheted - nincs más dolgod, mint behajtani a boxba és a telemetria értékeket állítgatva elérni a kívánt eredményt.

A kvalifikáció után rögtön a versenyszakasz következik, ahol az Optionsban beállított körök számát kell első helyen teljesíteni. A küzdelem során a sérült autó bizony igencsak irányíthatatlanná válhat, ezt a HUD-on található sérülésjelző is mutatja. Végzetes sérülések elszenvedése esetén előfordult velem, hogy a váltóban elszállt néhány fokozat, füstölt a motor, a fékek nem működtek, és az autó is irányíthatatlanná vált. Szerencsére a gép által irányított pilóták is hibáznak, ütköznek, csúsznak és balesetet okoznak - igaz csak a könnyű fokozatokon.
Az ultrarealisztikus szimulációban ez szinte már elképzelhetetlen - ha nem vagy gyors és profi pilóta, esélyed sincs a győzelemre.
A pályák között akadnak éjszakai, illetve naplementében vagy napfelkeltében indított futamok is. Néha még az eső is elered, de találkoztam olyan versenyekkel, ahol semmiképp se akart a pályára zúdulni az égi áldás. Természetesen az éjszakai versenyek a leghangulatosabbak, de a legnehezebbek is.



A karrier módban megnyert pályaszakaszok és versenyautók az egyjátékos Quick Race-ben és a Time Trialban is választhatóvá válnak.
Az igazi hancúrozást azonban a LAN-on, vagy az interneten játszható multiplayer jelenti, ahol maximum tizenhat autó csaphat egymásnak. Indíthatsz dedikált szervert (ekkor te magad viszont nem játszhatsz), ahol



Hopsz, na ebből betétlap csere lesz.

a bajnokság indítójaként meghatározhatod a kupa típusát, a résztvevő autók számát, a kvalifikációs körökre és a versenyre vonatkozó adatokat is. Lehetőséged van pl. szavazásra bocsátani a következő futam helyszínét a hozzád csatlakozó játékosok között. Mindenki olyan autókkal indulhat, amit vagy te engedélyezel, vagy az adott játékos szerzett meg a karrier módja során. A multiplayerben hatalmas marakodások várhatóak a kupáért, így a körpályákon igazi parázs küzdelmek alakulnak ki az egyes helyezésekért. Nincs is feleméblőbb érzés annál, minthogy tíz, a '70-es évekből származó benzinfaló szörnyeteg elindul a zöld lámpánál, és hosszú körökön keresztül acsarkodnak egymással...

Technikai oldalról nézve nagyon jól teljesít a Gmotor2-es engine. A pályák remekül kidolgozottak, a megszólalásig hasonlítanak a valós életben tapasztaltakhoz. A DX9-es effekteknek és a skálázható részletességnek köszönhetően nagyfelbontásban igazán szemet gyönyörködtető a játék. A napszakok változása, az éjszakai futamokon tapasztalható lámpafény-elmosódás (és a mögötted levő kocsi fényszórójának vakítása), a gumik füstölése, a pilóta és a belső cockpit-nézet kidolgozottsága is kellemes. A kamerapozíciók sokféleképp variálhatóak, biztosan mindenki meg fogja találni a neki megfelelőt. A srácok gondosan ügyeltek arra is, hogy az autó viselkedése, úttartása, a kasztnijának deformálódása élethű legyen. Minden típusra egyedi jellemzők hatnak, az elemek törnek, szakadnak és repülnek - ez a rész nagyon rendben van.

Nagyon tetszettek az a GT Legends-ben a hanghatások és a zenei alátétek. A Simbin vette a fáradtságot, és minden egyes modellhez rögzítették annak eredeti hangját, így ha pl. rálépsz egy Mustang vagy egy Posche virtuális gázpedáljára, megfelelő hangrendszer (tényleg próbáljátok ki, elképesztő!) esetén lebilincselő és karosszékbe döngölő hatása van! Ha a „kommersz" melódiákat le szeretnéd cserélni a saját kedvenceidre, megteheted: nincs más dolgod, mint a játék Music mappájába bemásolod kedvenc MP3 kiterjesztésű fájljaidat, és átállítod az Options>Enable In-car Music menüpontját aktívra. Ezzel akár vad, pörgős zenét is varázsolhatsz a futamok alá.

Mindent összevetve azt hiszem, hogy újabb bajnokot avathatunk a túraautós produktumok között. A GT Legends méltó a retró-bajnoki cím viselésére, hiszen a számos versenymód, a klasszikus autók tömkelege, és a remek multiplayer opciók már így előzetesen is megszavazzák a hosszú távra szóló bizalmat a játéknak. Egy szó, mint száz: az NFS: Most Wanted riválissal karöltve minden bizonnyal mindenki számára meglesz a megfelelő autós dózis az idei évre.

Stinger
stinger@pc.games.hu

GT LEGENDS NYEREMÉNYJÁTÉK

A SevenM Kft. három darab eredeti GT Legends játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Milyen járgánnyal indulsz a karrier mód kezdetén?

Hány pálya van a játékban?

Melyik évben jelent meg a SimBin előző játéka, a GTR?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt november 18-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - GT Legends játék
1325. Bp. Pf.:315

MINIMUM CONFIG: 1,2 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB VGA (DX 8.1)
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Ugye hamarosan kijön az első hibajavító patch?

DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer
LAN/INTERNET | GTR - 90% | GRID - 92%
NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 20 ÓRA

+ GT Retró
+ Rengeteg autó és pálya
+ Remek multiplayer
+ Fizikai modell
- Autók nem fejleszthetők

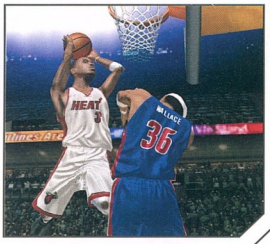
MULTIPLAYER 85%

91%

INFO EA SPORTS | EA GAMES | WWW.NBA06.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Olyan furák az emberek az ötödik sortól kezdve, te is látod, Wallace?

Ez az igazi hipp hopp műfaj!



NBA LIVE 06

A kosár ászai ismét bevetésre készek

Előző számunkban már nyilatkoztunk az EA Sports által rendszeresen megjelentetett sportsorozat első két darabjáról - a FIFA és az NHL 06-ról -, most pedig végre kezeink közzé kaparintottuk az NBA legújabb részét is. Azé az NBA-é, amely ténylegesen versenytársak nélkül éli az éveit, már ami a PC-s színteret illeti - s mégis évek óta egyre magasabb és magasabb színvonalra képes emelkedni. A nagy kérdés persze az volt, hogy vajon az új epizód a FIFA gyengécske vonalát, vagy az NHL magas-röptét kívánja követni. Jelentem pánikra semmi ok, az EA-s srácok megdolgoztak a fizetésükért, méghozzá igen becsületesen.

Légy szép!

A 06-os epizódok formai változása (ugye eddig az egész évszám szerepelt a névben) azt hivatott jelezni, hogy a fejlesztők idejét látták a teljes megújítások vizére evezni, újraírt motorok és játékélmény - reálisabb és szebb kivitelezés és hasonló nyalánkságokkal próbálják megmutatni, hogy nem véletlenül dominálnak műveikkel a piacon. Ezt bizony már az előzetes képeken és trailereken is szemrevételezhettük, hiszen szó mi szó, az új grafikai engine igen látványos pillanatokba engedett bepillantást. Szerencsére semmi humbug nem volt a dologban, mivel a végleges verzió is hasonló eredményeket mutat. Az NBA eddig sem volt csúnyának mondható - bár konzolos társait véleményem szerint nem bírta eleddig beérni - ám a 06 már igazi vizuális gyönyört okoz az egyszeri játékosnak. Teljesen élethű játékosok, sokuknak még az arca is tökéletesen felismerhető, csillogó-villogó pályák, és tetszetős közönség fogadja a kihívásra vágyókat. Egyedül néhány fehér srácnál véltem felfedezni problémát, az arcuk közelről „furán" fest, de tekintve, hogy itt nem igazán ők vannak többségben, így ezzel nem sokszor fogunk találkozni. Tetszett viszont az ütközések kivitelezése, jóval élethűebben mutat két izomkolosszus fizikai találkozása, mint az elődökben. Csillagos ötöst nem adok rá, de a jelest mindenképpen megérdemli, hiszen az előző és a mostani darab között igen jelentős a különbség. Ehhez képest a gépigény egyáltalán nem mondható brutálisnak, ez bizony szimpatikus megoldás számomra, így aztán rendkívül elégedettek lehetünk az eredménnyel.

Száll a kakukk fészkére.

KOMMENTÁTOR

Ahogy már említettem két új kommentátor közvetíti összecsapásainkat. Velük találkozhatunk szinte minden mérkőzésen, ám az All-Star módban tartogattak számunkra egy kis meglepetést. Itt ugyanis két, Amerikában igen népszerű emberke: nevezetesen Ernie Johnson és Kenny Smith is közreműködik. A hárompontos és a zsákoló versenyen ők dicsérnek, vagy éppen szólnak be valami humorosat, de mindenképpen szórakoztató módon. Az ötlet mindenesetre jól mutatja, hogy a fejlesztők megpróbáltak különböző apró részletek becsempészésével még időállóbb szórakozást biztosítani számunkra.

PLATFORMOK

A cikkben már említettem, hogy bár PC-n nincs egyelőre értékelhető ellenfele az NBA sorozatnak, ám konzolon jóval nagyobb a választék. Ettől függetlenül a kiadó úgy döntött, hogy minden létező és használatos platformra kiadja a 06-os verziót. PC-re, Playstation 2-re, Xboxra és GameCube-ra már meg is jelent, de ez még nem is a végleges lista. Októberben érkezik ugyanis a PSP-s verzió, míg a Microsoft új üdvöskéjére, az Xbox360-ra decemberben lesz beszerezhető a játék. Megállapíthatjuk tehát, hogy az EA minden téren az első kíván lenni - szokás szerint.

Élethűség

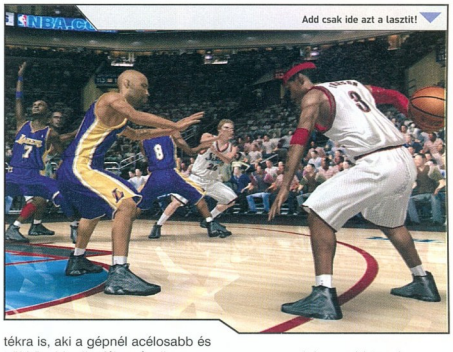
Na ez volt az a kategória, amelyben az NBA viszonylag gyengén muzsikált 2005-ig. Becsületes iparosmunkáról beszélhettünk ugyan, de nem lehetett túl reálisnak és élethűnek nevezni - mindeddig. Mostanra ugyanis EA-ék is észrevették ezt az erős negatívumot, s bizony jelentősen megváltoztatták az egész rendszert. Sokkal jobban kivitelezett passzok, mozgás - és mostantól teljesen élethű sztárjátékos rendszert ismerhetünk meg. Ez konkrétan azt jelenti, hogy az ászok cseleit, dobásait, zsákolásait, speciális és csak rá jellemző mozdulatait egy az egyben átültették a játékba is. Ez persze nem teljesen új funkció, eddig is kísérleteztek vele, ám 1-2 embert kivéve nem sikerült túlzottan meggyőzőre. Tegyük hozzá, ez esetben sem tudtam lemérni, hogy mindenkinél jól működik-e az újítás, viszont a személyes kedvenceimnél pl. Shaq-nél zokogva szemrevételeztem - ettől függetlenül átok üljön a fején, amiért elhagyta a Lakers-t -, hogy ténylegesen úgy vezeti a lasztit, ahogy azt a közvetítésekben is láthattam. Az ászok amúgy is élethűebbnek bizonyulnak, olyan gyors passzokra és mozdulatokra képesek, amikre eddig nem, így aztán csak a legjobbak állíthatják meg őket. Egy szó, mint száz, mostantól aztán tényleg nem mindegy, hogy kivel próbáljuk a csapatot irányítani. Egyedül a védekezést tudnám szomorú szívvel emlegetni, megérett már rá az idő, hogy kissé megváltoztassák a kivitelezését, sajnos ez ezúttal sem sikerült túl jól, de ezt még beveszi a gyomrunk.

Játékmódok

Ezzel a kategóriával nem volt túl sok bajom, hisz eddig is játszhattunk szezont, vagy csak play-offot, valamennyit edzésközdhettünk is, ettől függetlenül EA-ék itt is megleptek minket pár újdonsággal. A jelenlegi felhozatal a szokásos funkciókon kívül a megújult Dynasty mód, amely még az NHL

Így kell sarokkal ügyesen tökön rúgni az ellenfelet!

fanoknak is ismerős lehet, ahol is teljes betekintést kaphatunk az amerikai kosárlabda világába. Ezenkívül: ismét van All-Star mód, ahol is különböző speciális kihívásokkal találhatjuk magunkat szemben. Értem ez alatt a hárompontos dobóversenyt, de a zsákolásban is összemérhetjük minden idők legnagyobbjainak tudását, valamint akár egy komplett mérkőzést is lejátszhatunk a galaktikusokkal, hasonló minőségű csapat ellen. Természetesen van mód on-line játékra is, aki a gépnél acélosabb és trükkösebb ellenfélre vágyik, az mindenképpen próbálja ki, lehet csak 1vs1-ben, de akár teljesen csak emberek által irányított csapatok harcának megízlelése is fenn virít az étlapon..



Add csak ide azt a lasztit!

Hangulat

No igen, ez lenne az, ami minden játéknál abszolúte perdöntőnek bizonyul. Persze a fejlesztők nem voltak túl nehéz helyzetben, hiszen előző projektjeikben már megvolt mindez, így aztán, hacsak nem rontanak el valamit, most sem beszélhettünk volna bukásról. És nem is beszélünk. Két új kommentátor próbálja felpörgetni a játékos adrenalinszintjét, nevezetesen az egykori kiváló kosarat Steve Kerr, és mellette hallhatjuk Marv Albert hangját is. A FIFÁ-nál tapasztalható „lemaradunk az egész akcióról" szerencsére itt nem köszön vissza, a srácok rendesen rajta vannak a történéseken, tetszik a felkonferálás is, és túl gyakran sem ismételgetik magukat. Ezt leszámítva is elégedett vagyok, mivel a mérkőzések érzésem szerint gyorsabbak, és a sztárok kivitelezése miatt akciódúsabbá, látványosabbá váltak. Egy-egy igen kiegyenlített találkozón az embert tényleg elkapja a kosárláz, bevet minden apró kis cselt a győzelem reményében, a közönség hálája pedig nem marad el.

Végítélet

Tetszik. Határozottan tetszik, hiszen a bevezetésre került újítások megérték a fáradtságot. Még mindig nem vagyok benne biztos, hogy konzol részen nincs nála jobb, ám ami a PC-s részleget illeti, az biztos, hogy fel kell kötnie a gatyáját, aki versenyezni óhajt vele. A szemet gyönyörködtető grafika, a közönség morajlása, a riporterek kommentje, és az ászok trükközései jóvoltából tényleg mintha szobánkba varázsolnánk valamelyik NBA mérkőzését. Nem mondom, hogy tökéletes, de hát mint tudjuk olyan nem is nagyon van, ha mégis, akkor pedig úgysem értékeljük túl sokra. Több odafigyeléssel pár apró hibát még ki lehetett volna javítani, de így is egy igen korrekt munkáról van szó. A nagy hármas közül egyértelműen az NBA fejlődött a legtöbbet, így aztán minden basketball barátnak kötelező darab.

Retee
retee@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: 1 GHz CPU, 256 Mbyte RAM, 64 MB DirectX9 VGA
KELLEMETLEN KÉRDÉS: A védelmet mindig elfelejtjük?

DVD: Demo, Video, Patch, Hatlé, Képmutató, Trainer | LAN/INTERNET | NBA LIVE 2005 - **90%** BACKYARD BASKETBALL - **80%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | **20** ÓRA

- Grafika
- Hangulat
- Játékmódok
- Sztárok mozgása
- Védekezés

93%

INFO KONAMI TOKYO | KONAMI | WWW.PES5.NET | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

A bal arcprofilom elönyösebb.

Mennyit is beszéltünk meg a fickóval végeredménynek? 6:1? Ilyen hidegben jó a bunda...

PRO EVOLUTION SOCCER 5

Az örökös trónkövetelő végül lenyugszik...

A FIFA nem egyeduralkodó többé. A PES közeledik. Hamarosan kiegyenlítődik a foci világát feldolgozó játékok piaca." A hűséges olvasók az évnek ebben a szakában ismerősen tekinthetnek a fentebb említett és egyéb hasonló közhelyekkel indító cikkekre, lassan minden évben ugyanaz a megszokott szöveg, különösebb változtatások nélkül. Mielőtt ebbe a hibába esnénk, szögezzük le: idén más a helyzet. Most a megszokott szépség és majdnem szépség helyett két, átlagos testalkatú némbert kaptunk, az egyiknek nagy az orra, a másik meg púpos, de mindkettő szerethető valamiért.

Az utóbbi időkben a FIFA és PES hívők között kisebb fajta háború tombol, olyan komoly ellentétek feszülnek a két tábor között, mint mondjuk egy agresszívabb rokker és enyhén felpörgött elektróger sorstársa között, ha találkoznak egy Pap Rita koncerten; az álláspontok olyannyira különböznek, hogy azokat még egy közepesen izgató délutáni talk-show házigazdája sem tudná közös nevezőre hozni. Ez rettentő érdekes, ha pszichológus lennék, talán belemagyarázhatnék valami gyerekkori traumát, vagy bőrlabda által elkövetett szexuális zaklatásnak minősülő megrázkódtatásokat, de mivel nem vagyok, és nekem is megvannak a saját kis belső konfliktusaim, melyekkel elvagyok egész nap, nem teszem. Inkább nézzük meg ezt a „másik" focis játékot; a félreértések elkerülése végett: az idézőjelek közé foglalt jelzőt CSAK és kizárólag azért használom, mert ez a most közelebbről szemügyre vett termék jött ki később.

A teljes neve Pro Evolution Soccer 5, és az első benyomások meglehetősen sokkolóak. A menü egyszerűen ocsmány (vagy egyedi, hozzáállás és elfogultság kérdése), a betűk minősége a kilencvenes évek közepét idézi, a mezválasztó képernyő nem egyszerűen botrányos, hanem hipergagyi, de ha átverekedjük magunkat ezen a legbátrabbakat is próbára tévő élményen, már mindjárt jobb a helyzet. De ne szaladjunk előre, említsük meg, hogy az irányítás konfigurálásakor úgy érezhetjük, a játék Playstation-né (nem állom meg, és elsütöm a világ legrosszabb szóviccét: Mr. Playstation kedves neje, hőhő) változtatta személyi számító-

Kovács vezeti a labdát majd átadja Kisnek aki a tizenhatos felé fut...

HOGY HÍVJÁK A NEVEDET?

A játék nálunk Pro Evolution Soccer 5 néven kerül forgalomba, ám szülőhelyén, Japánban más a helyzet. Odaát a roppant ötletes Winning Eleven a hivatalos megnevezése, ráadásul ennek a sorozatnak ő már a kilencedik sarja. Egyébként a tartalom teljes mértékben megegyezik, csak a miheztartás véget közöljük veletek, meg hogy ne nézzetek hülyén, ha apró termetű, ferde látószervű levelezőpajtásunk szóba hozza a dolgot.

gépünket, ugyanis a megfelelő gombokat a PS kontroller geometria formáihoz igazíthatjuk, ami egyrészt marha hülyén néz ki, másrészt súrolja az „ó, de mér?" kategóriát. Elhiszem, hogy a PES elsősorban a konzol világát célozza meg, de azért mégsem kellene ennyire elmerülni az esélyegyenlőség mélységeiben. Tehát, ha túljutottunk a türőképességünk határait sokkterápiával vizsgáló menün, már mindjárt szebb az összkép, ugyanis a látványra nem lehet különösebb panaszunk, a stadionok igazán gyönyörűek, a közönség pedig kimagasló igényességgel van elkészítve, remek munka. Végre jó rájuk nézni, ahogy fejük felett pörgetik virtuális sáljaikat, s önfeledten szurkolnak, mit sem törődve azzal, hogy ők tulajdonképpen nem is léteznek. A játékosok szépen ki vannak dolgozva, a mezek is jól mutatnak, tehát grafikai szempontból rendben van a program. Mondjuk a mozgással már akadnak problémák, a futás például egyenesen komikusra sikerült, néha nem is tudtam, sajnáljam-e torzszülött spileremet, vagy épp ellenkezőleg, kacagjak hangosan rajta. Pedig rengeteg mozdulatot építja, a Távol-Keleтről érkezett üdvöske nem igazán külsejével hódít, sokkal inkább kiváló játszhatóságával. Ezen a téren a PES hozza azt, amit rajongói elvárnak tőle, gyakorlatilag teljesen köztetlen a játékmenet, számos módon passzolhatunk, ívelhetünk, szöktethetünk, jó pár óra szórakozás után is tudott újdonságot kínálni a program. Leginkább az tűnt fel, hogy valóban teljesen egyéni akciókat dolgozhatunk ki, nyoma sincs a Fifában néha felfedezhető sablonosságnak, érezhető, hogy tényleg hu szonkét különböző egyéniség szaladgál a gyepen, akik bármikor képesek valami hirtelen megoldásra. Való igaz, sokat kell gyakorolnunk, mire igazán belejövünk az irányításba, de megéri, hiszen ez által egészen különleges élményben lehet részünk, amit egyébként olyan elemek színesítenek, mint a múesés, a reklamálások, vagy a legendás, reklámokból ismert Ronaldinho-csel. Persze hibák itt is akadnak, a játékválik, no meg a nem létező partjelző, aki az egy mikrométeres leseket is csalhatatlan pontossággal inti be. A szabály az szabály, de egy ilyen tökéletes és érzékeny lelkű sporit pár perc elteltével még a leghiggadtabb szurkolók is minimum keresztre feszítenének, de legjobb esetben is kiegyenesített kaszákkal utalnának felfokozott érzelmeikre.

Van azért a cuccban potenciál, a sérülések terén nagyon jól állunk, előfordul, hogy játékosunk az első félidőben összeszed egy kisebb rúgást, amire aztán a második játékrészben rásérül, vagy hogy egy eltelt játékos miatt a bíró megállítja a játékot, majd játékvezetői labdával (!) folytatódik a mérkőzés. Ezek a dolgok igazán sokat dobnak a hangulaton, akárcsak a mesteri átvezető animációk. Gólörömből is rengeteg féle van, ráadásul ezek elég valósághűek.

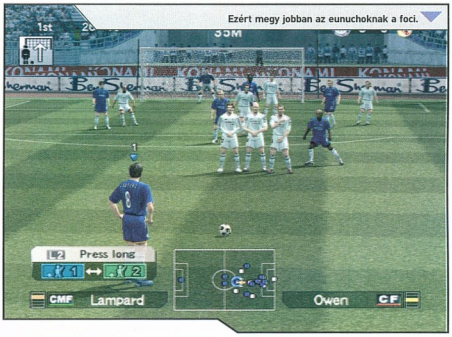
A játékban 137 klubcsapatot és 57 válogatottat irányíthatunk, természetesen több szezont is végigny omva kedvenc társaságunkkal, ifjú tehetségeket kereshetünk, bajnokságokat szervezhetünk, és mintegy mellékesen megcsodálhatjuk a háló egészen különleges fizikáját is. A kommentátor szinte észrevehetetlen, nem sok vizet zavar, és kicsit tompának tűnik, mintha esetenként egy vödör aljáról kiabálna fel nekünk. Említettem már, hogy teljesen rajtunk múlik, milyen stílusban játszatjuk csapatunkat, a távoli lövéseket, vagy a végletekig kijátszott, tiszta helyzeteket preferáljuk inkább, a széleken próbáljuk szélhúzni a pályát, vagy középen próbálkozunk, esetleg beívelésekkel, a lehetőségek száma végtelen, ebben van a PES legnagyobb varázsa. A kialakult helyzetek teljesen életszerűek, a játékosok használják a felsőtestüket, cseleznek, csavarnak, és szörnyen mérgesek a bíróra, ha nem adja hetünk be támadásunkba, kár, hogy ezek kissé darabosnak tűnnek. Ám aki ismeri a sorozatot, az jól tudvezető ugyanis enyhén örült, szinte minden becsúszás alkalmával sipol, ami egy idő után elég idegesítővé válik, no meg a nem létező partjelző, aki az egy mikrométeres leseket is csalhatatlan pontossággal inti be. A szabály az szabály, de egy ilyen tökéletes és érzékeny lelkű sporit pár perc elteltével még a leghiggadtabb szurkolók is minimum keresztre feszítenének, de legjobb esetben is kiegyenesített kaszákkal utalnának felfokozott érzelmeikre.

Van azért a cuccban potenciál, a sérülések terén nagyon jól állunk, előfordul, hogy játékosunk az első félidőben összeszed egy kisebb rúgást, amire aztán a második játékrészben rásérül, vagy hogy egy eltelt játékos miatt a bíró megállítja a játékot, majd játékvezetői labdával (!) folytatódik a mérkőzés. Ezek a dolgok igazán sokat dobnak a hangulaton, akárcsak a mesteri átvezető animációk. Gólörömből is rengeteg féle van, ráadásul ezek elég valósághűek.

A játékban 137 klubcsapatot és 57 válogatottat irányíthatunk, természetesen több szezont is végigny omva kedvenc társaságunkkal, ifjú tehetségeket kereshetünk, bajnokságokat szervezhetünk, és mintegy mellékesen megcsodálhatjuk a háló egészen különleges fizikáját is. A kommentátor szinte észrevehetetlen, nem sok vizet zavar, és kicsit tompának tűnik, mintha esetenként egy vödör aljáról kiabálna fel nekünk. Említettem már, hogy teljesen rajtunk múlik, milyen stílusban játszatjuk csapatunkat, a távoli lövéseket, vagy a végletekig kijátszott, tiszta helyzeteket preferáljuk inkább, a széleken próbáljuk szélhúzni a pályát, vagy középen próbálkozunk, esetleg beívelésekkel, a lehetőségek száma végtelen, ebben van a PES legnagyobb varázsa. A kialakult helyzetek teljesen életszerűek, a játékosok használják a felsőtestüket, cseleznek, csavarnak, és szörnyen mérgesek a bíróra, ha nem adja meg a gólt. Mindezek szerethető elegyet alkotnak, de a tökéletestől azért még elég messze van, ha létezik egyáltalán olyan.

Nem elsősorban az én feladatom az, hogy eldöntsem, a két nagy név közül melyik a jobb, főleg azért örülök ennek, mert lehetetlen. Mindkét játéknak megvannak a maga előnyei és hátrányai, és ahogy lenni szokott, az lenne a legideálisabb, ha a kettőből gyúrnánk egyet, egy olyat, ami a jó tulajdonságokat egyesíti, és máris nem lenne probléma. A Konami programja nagyszerű játékélményt nyújt, bár a menü kissé csúnyácska, és sok gyakorlás kell az irányítás tökélyre fejlesztéséhez, de mégis, van benne valami. Izlések és pofonok, így van ez most is, aki évek óta Fifázik, az nehezen fog váltani, de aki születése óta PES-rajongó, az is mindig ferde szemmel fog nézni az EA termékére. Így van ez rendjén, a tétovázóknak azt javaslom, próbálják ki mindkét versenyzőt, aztán döntsék el, mit akarnak: meghalni a szépségben, vagy elveszni az irányítás részleteiben. A lényeg ugyanaz: kitömni az ellenfél kapuját, aztán csoportosan örvendezni. Erről szól a foci.

Babbit
babbit@pc.games.hu



Gombfoci taktics.

SAJÁT EXTRÁK

Hála a rajongóknak, már most rengeteg apró kiegészítést tölthetünk le a játékhoz, a magyar oldalak közül kétségkívül a legkomolyabb és legigényesebb a www.fifahungary.com PES5 aloldala, tényleg rengeteg extrát nyújt a felhasználóknak. Nagyon sok cuccot találhatunk itt, stadionok, módosított gyep, cipők, menütémák, patch-ek, minden, ami szem-szájnak ingere, ha tehát kicsit javítgatni, foltozgatni szeretnénk az eredeti verziót, mindenképpen érdemes vetni rá egy pillantást.

MINIMUM CONFIG: 800 Mhz CPU, 128 Mb RAM, 800 Mb HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Nem lehetne normális kezelőfelületet csinálni?

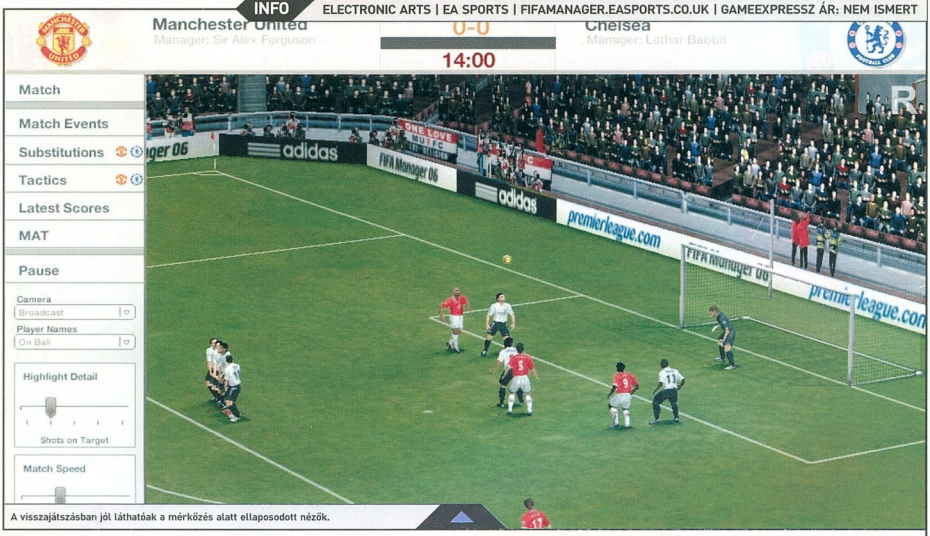
DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | PRO EVOLUTION SOCCER 4 - 91% | FIFA 06 - 81%
NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 22 ÓRA

- Játszhatóság
- Szabadság a pályán
- Konzolos átirat
- Darabos mozgás
- Bosszantó játékvezetés

84%
MULTIPLAYER 86%

INFO ELECTRONIC ARTS | EA SPORTS | FIFAMANAGER.EASPORTS.CO.UK | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT



A visszajátszásban jól láthatóak a mérkőzés alatt ellaposodott nézők.

FIFA MANAGER 2006

A menedzser progik szépségkirálynője megérkezett

Miért akar az ember virtuális futballmenedzser lenni? Talán, mert maga a munka igen érdekes, de a pálya szélén marha hideg van, főleg az évnek ezen szakában, továbbá a fene se akarja, hogy szélsőséges idegállapotban lévő (legtöbbször feldühödött) tar vezérszurkolók különböző testrészeinket természetellenes pozíciókba konvertálják. A megoldás tehát a számítógép, ahol lincselésre kerülés helyett elegendő a quit menekülési opciót használni, ráadásul nem is köpködik le az embert a kispad mögött kultúrállan szurkoló elemek.

Az utóbbi időkben szépen el voltunk látva ilyen stílusú játékokkal, de csak két, valóban élvezetes cucc létezett, ezek pedig a legendás Championship Manager sorozat, valamint az ifjú, ennél fogva kissé szeleburdi trónkövetelő Total Club Manager voltak. Előbbi elképesztő adatbázisával, hangulatával, utóbbi pedig szépségével és részletességével hódított, de a már ezen lap hasábjain is emlegetett CM „szakadásnak", valamint az EA egységesítési törekvéseinek köszönhetően immár mindkét versenyző új névvel indul a játékosokért folytatott háborúba.

Nahát, egy ismerős arc!

A FIFA Manager 2006 első ránézésre rendkívül kuszának és zavarosnak tűnik, ám ha az ember belemerül a részletekbe, erről teljes mértékben meg is bizonyosodik. A Match Analysis Tool (MAT) nevű rendszer segítségével olyan mennyiségű adatra tehetünk szert, ami rövidtávon csak bágyadtságot, rosszabb esetben viszont teljes őrületet idéz elő, megszállottan keressük, kedvenc játékosunk a pálya mely részén és mikor csúszott el, fejelt a labdába, vagy csak nézelődött békésen. Ekkora részletesség szerintem már egy kissé túlzás, ám ha valaki szeret búvárkodni a milliónyi lényegtelen információ között, annak kiváló terep lehet. Természetesen vannak hasznos dolgok is itt, és igazából akkor jön jól, ha egy kiválasztott focistánk formájára, esetleg fejlődésére vagyunk kíváncsiak.

Most már szerencsére nem is lehet kérdés, van-e benne magyar liga, vagy a rajongóknak kell utólag elkészíteniük, belekerült kicsiny hazánk szerény bajnoksága is, ám sajnos csak a „Premier Division" légkörét próbálhatjuk ki,

A MAGYAR BALSORS

Mindenki előtt jól ismert a népünket sújtó átkozott balsors, ami ez esetben is lecsapott. Hazánk talán legjobb, legismertebb futballistáját, az Angliában profiskodó Gera Zoltánt ugyanis sajátos időgépet használva 33 évesként programozták le a kedves fejlesztők, ami egyszerre felháborító és megdöbbentő. Az említett fiatalember ugyanis 26 éves, és nem is valami falusi kiscsapatban kergeti a labdát, ez azért a hangzatos, „Minden eddiginél részletesebb adatbázis" reklámszöveggel elég érdekes ellentétben áll. Hiába, elátkozott nép vagyunk...

azt viszont egész reális nevekkel, de a klubcímerek elkészítése és a fényképek programba csatolása ezúttal is a lelkesebb patrióta játékosokra vár.

Szerencsére a kezelőfelület egy rövid beletanulást követően kimondottan kellemes, különös tekintettel a Footballworld elnevezésű élményre. Ez megvalósítja a menedzser rajongók régi álmát: egy igazi, élő honlap, amelyen interjúkat, sztorikat olvashatunk, tabellákat nézegethetünk, a hónap játékosa választást, szurkolói reakciókat követhetünk nyomon, sőt még szavazás is van. Az egész olyan elképesztően hitelesre sikeredett, hogy az ember csak néz maga elé után, s az jár a fejében, vajon most a neten böklászik, vagy csak egy remekül megírt programocska okozta tréfa áldozata - gyengébbek kedvéért: utóbbi. A mindent összefoglaló Home képernyőnk is megkönnyíti dolgunkat, szinte minden lényeges infót megtalálhatunk itt, hogy aztán a megdöbbentőbb vagy érdekesebb részleteket figyelmesebben is áttanulmányozhassuk a különböző almenükben.

Interakciózhatunk is kedvünkre, a média képviselőivel bármikor beszélgethetünk, megosztva velük a klub életét színesítő kalandokat, benyomásokat, de a kevésbé szimpatikusabb játékosainkba beleköthetünk, vagy épp dicsérhetjük a jobbakat, s a meccsek előtt is lehetőségünk van belerúgni egyet az ellenfél edzőjébe. Ezek a nyilatkozatok remekül kidolgozottak, mindig az aktuális helyzethez igazodnak, és általában van egy racionális, agresszív, ill. a kettő között egyensúlyozó válaszlehetőség az újságírók kérdéseire.

Alkalmazottaink közül a legfontosabb a megfigyelőnk, aki észvesztően sokat dolgozik, rendszeresen olyan részletes jelentést tesz le az asztalunkra a soron következő ellenfelünkről, hogy csak ámulunk bámulunk. Az ellenségről („My game is fair play", hehe) egyénenként kapunk értékelést, érdemes-e ráállítani külön embert, jól fejel-e stb., igazán hasznos segítség.

Kétségkívül a legizgalmasabb ötlet a saját klub alapítása. Létrehozhatunk egy amatőr klubot, kiválaszthatjuk, melyik városban tanyázzanak, megtervezhetjük a címerüket, a mezüket, hogy a szurkolók milyen rigmusokkal éltessék őket, és végül átvehetjük a csapat irányítását is. Persze ilyenkor a rendelkezésre álló játékosállomány meglehetősen szegényes, a nulláról kell elkezdenünk szeretett gyermekünk felvirágoztatását. Ekkor jön jól az előzőleg más kluboknál megkeresett vagyonunk, hiszen egy újszülött csapatnak a büdzséje is hagy kívánnivalót maga után, adakozzunk hát bőséggel saját pénztárcánkból, hogy valamennyire elfogadható állapotban tartsuk anyagi helyzetünket. A gép által generált nevekkel mindig is gond volt, első saját magyar klubom létrehozása után megdöbbenve szembesültem a frissen alakult játékos kerettel, amelyben csak úgy hemzsegtek a tréfás kedvű szülőkkel megáldott emberkék, „szívasuk meg a hülye kölyköt" felkiáltással több Vázsony, Adolár, Acsád keresztnevű fickó is volt a hagyománytisztelő keretben.

A stadion rész kiválóra sikerült, a már megszokott reklámtábla-kiárusításon kívül soha nem látott létesítmény-építési funkciókkal bír a játék, ha szánunk rá egy kis időt (na meg persze súlyos milliókat), igazi kis ékszerdobozt változtathatunk alapértelmezett arénánkból.

Mint láthatjátok, rengeteg az úgymond lényegtelen részlet, hiszen még alig esett szó magáról a menedzselésről, a játék lelkéről, avagy hogyan csináljunk játékosainkból ütőképes csapatot. Nos, e nemes cél elérésének érdekében egyszerűen nem illett bele egy menedzserjátékba, hogy mi játszhassuk le a meccseket a saját két kezünkkel.

A negatívumokról is ejtsünk néhány szót. Először is az átigazolási rendszer pocsék, a sztárjátékosokat túlságosan olcsón és könnyen megszerezhetjük, ez a rész sokkal kidolgozottabb a nagy riválisok Football Manager sorozatban. Aztán irreálisan sok sárga és piros lapot kapnak a játékosok, nagyon gyakran előfordul, hogy egy meccsen akár három játékosomat is kiállítják, ami baromi bosszantó tud lenni. A 3D-s meccsek hiába szépek, hogyha négy világsztár védőmön rendszeresen forró-kása-vajban módon nyargal át az ellenfél finoman szólva is közepes csatára, bár ha pl. a Real Madrid enyhén bizonytalan védelmét vesszük alapul, akkor teljesen valósághű. Sajnos elég gyakoriak az irreális eredmények, én tudom, hogy remek csapatot szedtem össze, de azért a sorozatos 7-0-ás és 8-2-es eredmények talán kicsit távol állnak a való élettől.

Az itt található szokásos summázás következik: a játék jó, de a hangulat még mindig nem az igazi, és a csili-vili külső nem elég ahhoz, hogy rajongók milliói szeressenek bele a FIFA Managerbe. Mindenesetre talán ez lesz az első év, mikor sikerül megszoritania a szinte tökéletesnek tűnő FM sorozatot.

Babbit
babbit@pc.games.hu

ZENEI ALÁFESTÉS

Mindössze tíz darab dal került be a programba, melyek ismétlődése egy hosszú órákon át tartó edzésköddés után már kimondottan idegesítő. Szerencsére használhatjuk saját mp3 fájljainkat, sőt még a játékból sem kell kilépnünk, és mindenféle másolásokkal bíbelődnünk, hiszen belülről is beállíthatjuk az alapértelmezett mp3 könyvtárat. Egyébként a hangok megfelelőek, de ez persze csak a 3D-s meccsen jön elő.

MINIMUM CONFIG: 1 Ghz CPU, 32 MB video, 1.5 G HDD, 256 Mb RAM
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért lett ilyen furcsa a transzfer-rendszer?

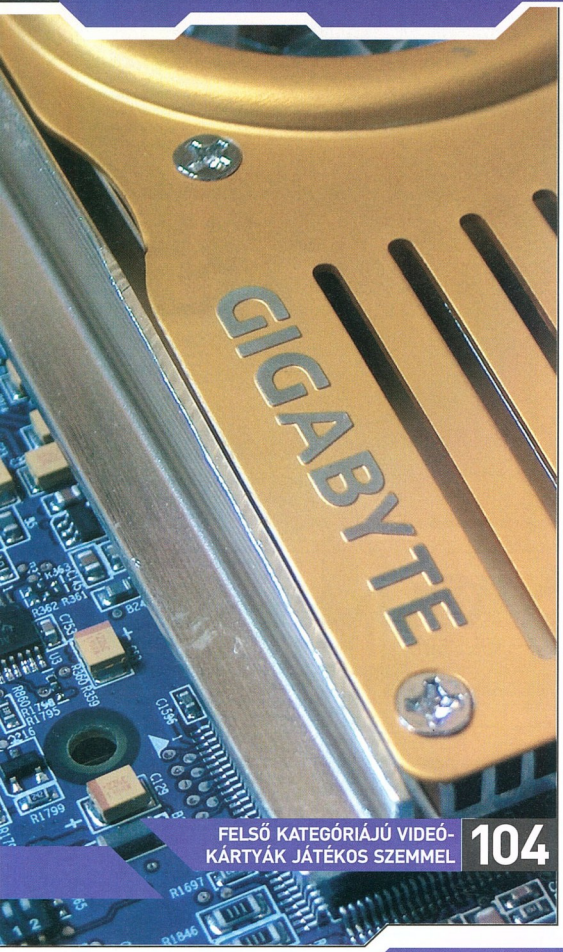
DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | F.MANAGER 2005 - **80%** TOTAL CLUB MANAGER 2005 - **82%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **18** ÓRA

- Megnyerő kezelőfelület
- Kellemes 3D mód
- Saját csapat alapítása
- „Honlap" tetteinkről
- Még mindig a hangulat

85%



FELSŐ KATEGÓRIÁJÚ VIDEÓKÁRTYÁK JÁTÉKOS SZEMMEL 104

ELMÉLET - TECHNOLÓGIA

94 HARDWARE NEWS
Rajta tartjuk ujjunkat az informatika ütőerén.

96 PIACI KÖRKÉP
Ami az elmúlt hónap óta változott a főbb hardver összetevőkben.

108 ŐSZI ANTIVÍRUS KÖRKÉP
Szerencsére azt szinte már mindenki megtanulta, hogy a számítástechnikának is van sötét oldala, és hogy a kéretlen támadások elleni védekezés nagyon komoly, és rendkívül fontos feladat. Lassan már azt is mindenki megtanulja, hogy nem csupán a vírusok, de a trójai-, spyware-, és adaware programok is számtalan bosszúságot, problémát okozhatnak.

GYAKORLAT - TESZTEK

93 BEMUTATKOZIK AZ I-RAM...
A Gigabyte Technology bejelentette, hogy decemberben piacra dobja legújabb fejlesztését, melyet a hangzatos i-RAM névre keresztelték. Noha az elnevezés már sejtetni enged valamit funkciójából, az igazi lehetőségeket még csak most állunk neki boncolgatni.

98 LOGITECH ÚJDONSÁGOK
A Logitech ezeknek a játékokra, szórakozásra koncentráló felhasználóknak is kínál szinte professzionálisan elkészített eszközöket, kiegészítőket, ilyen modelleket vizsgáltunk meg közelebbről.

100 BITEK HARCA
Elérhetővé vált a nagyközönség számára is a 64 bites technológia, minek jegyében már kissé durvább dolgokat tudunk kicsiholni kedvenc számítógépünkből. És hogy miről is van szó? Tartsatok velünk, és megtudjátok!

102 GIGABYTE GV-3D1-68GT
A Gigabyte mindig is próbált kitűnni a hardvergyártók tömegéből, és valljuk be nem egy saját, belső fejlesztése igen nagy népszerűségnek örvend. Ezek közül most a két 6800GT magra épülő videokártyát vizsgáltuk meg közelebbről.

104 FELSŐ KATEGÓRIÁJÚ VIDEOKÁRTYÁK JÁTÉKOS SZEMMEL
Az előző számunkban közölt "Megfizethető videokártyák játékos szemmel" című cikkünk kapcsán számtalan levél érkezett, amelyben azt kértétek, készítsünk hasonló tesztet a felső kategóriás, drágább kártyákkal is. A kérésetek parancs, lássuk hát, hogy mire számíthat az, aki hajlandó valamennyivel több pénzt áldozni videokártya vásárlásakor

KONFIG AJÁNLÓ

A JÖVŐ - HIGH END

CPU - Intel P4 3.2 GHz 2MB cache, hűtővel **42 000 Ft**
ALAPLAP - Asus P5ND2-SLI Deluxe nForce4 **40 000 Ft**
RAM - 1x 1GB 667MHz DDR-II RAM **41 000 Ft**
VGA - Gigabyte Radeon X800XL 256MB **63 000 Ft**
HDD - 200GB Western Digital SATAII **18 000 Ft**
DVD-RW - NEC 3540A DVD+-RW DL **8 000 Ft**
HÁZ - Chieftek, 410W tápal **21 000 Ft**
EGYÉB - Billentyűzet, egér **3 000 Ft**
ÖSSZESEN: 236000 Ft + ÁFA

A JELEN - MEDIUM

CPU - AMD Athlon 64 3200+ Venice, hűtővel **29 000 Ft**
ALAPLAP - ASUS A8N SLI Nforce4 **24 000 Ft**
RAM - 2x 512MB 400MHz PC3200 DDR RAM **18 000 Ft**
VGA - Abit Radeon X700Pro 128 MB PCIe **32 000 Ft**
HDD - 80GB Hitachi 7200rpm S-ATA II **11 000 Ft**
DVD-RW NEC 3540A DVD+-RW DL **8 000 Ft**
HÁZ - Asus TA-210 360W tápal **13 000 Ft**
EGYÉB - Billentyűzet, egér **3 000 Ft**
ÖSSZESEN: 138000 Ft + ÁFA

A MÚLT - MINIMUM

CPU - AMD Sempron 2800+ (s754), hűtővel **15 000 Ft**
ALAPLAP - Gigabyte K8N-E AMD 64 nForce4 **15 000 Ft**
RAM - 512MB 400MHz PC3200 DDR RAM **9 000 Ft**
VGA - InnoVision GeForce 6600 128MB PCIe **18 000 Ft**
HDD - 80GB Hitachi 7200rpm S-ATA II **11 000 Ft**
DVD-RW NEC 3540A DVD+-RW DL **8 000 Ft**
HÁZ - Codegen, 300W tápal **6 000 Ft**
EGYÉB - Billentyűzet, egér **3 000 Ft**
ÖSSZESEN: 85000 Ft + ÁFA

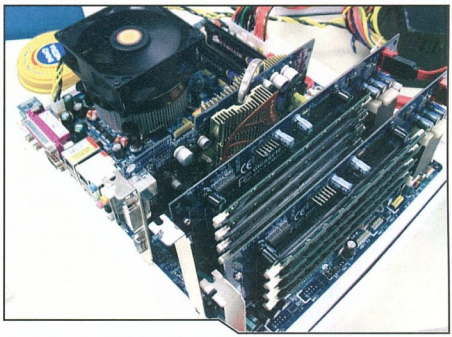
BEMUTATKOZIK AZ I-RAM

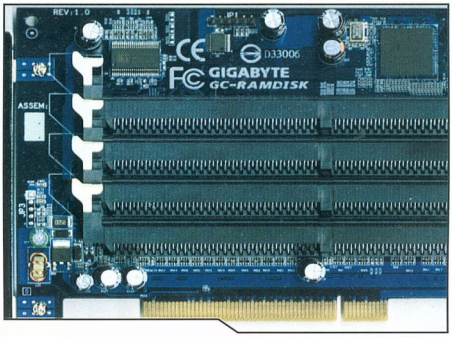
Avagy a jövő háttértárolója?

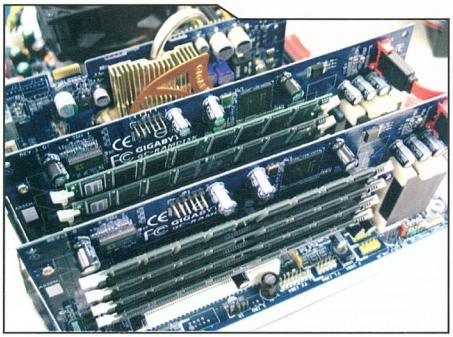
Izgalmas hírre bukkant kedvenc szerkesztőnk, Uniq, miszerint a Tajvanban székelő Gigabyte Technology a héten hivatalosan is bejelentette, hogy decemberben piacra dobja legújabb fejlesztését, melyet a hangzatos i-RAM névre kereszteltek. Noha az elnevezés már sejtetni enged valamit funkciójából, az igazi lehetőségeket még csak most állunk neki boncolgatni. Egészen pontosan: épp most.

Az i-RAM nem más, mint egy PCI slotba helyezhető SATA szabványú meghajtó. Valószínűleg többen is felkaptátok a fejeteket erre, mint ahogy tettem jómagam is a hír hallatán, ám igazából nem kell úgy elcsodálkozni: már nagyon régóta szálingóztak hírek egy ilyen modulról, ám most végre tényleg megjelenik majd. Tehát, adva vagyon ez a kis szerkezet, melyet bepattinthatunk az egyik PCI slotba, majd sorban szépen belepakoljuk a DDR memóriákat (sajna a DDR-2-t nem támogatja) - így egy új meghajtóhoz jutottunk. És hogy mire is jó ez? Természetesen a válasz a sebességben keresendő: tudvalevőleg korunk számítógépeinek messze a leglassabb részét a hagyományos winchesterek képviselik - és pontosan ez az, amivel Gigabyte-ék le akarnak számolni, így akár operációs rendszert is installálhatunk a memória modulokra - képzeljük csak el, milyen lehetőségeket rejt ez magában! Tekintve, hogy a SATA szabvány szerint 150 MB/s írási sebességet tud szavatolni, igencsak elgondolkoztatja az embert: talán érdemes lenne beruházni egy ilyen matériára. Ám mielőtt lélekszakadva rohanna a boltba a tisztelt honpolgár, hogy a karácsonyfa alá tehesse majd a cuccot, mindenképpen szólnunk kell a dolog hátrányos oldalairól - merthogy ilyenek is vannak, sajnos.

Először is, mint tudjuk, napjainkig nem jöttek még ki a 2 GB-os memóriamodulok - ami pedig azt jelenti, hogy maximum négy darab 1 GB-osat tudunk belepasszírozni a drágába, így mindösszesen négy 4 GB-ra növelni a méretét, ami valljuk be, nem sok. Egy tisztességesebben felépített Ablakos rendszer már egymaga kitesz egy ekkora területet, de még ha le is faragunk belőle, akkor is csak néhány alkalmazást tudunk mellé telepíteni - ami szintén nem túl üdvös dolog. Hozzátartozik még a témához az is, hogy a SATA-2-t nem támogatja a kártya, így a 300 MB/s-es álomhatár még igencsak messze van - pedig ez a formátum már a nyakunkon van. Továbbá igen furcsa dolgokat képes produkálni a különböző frekvenciájú memóriákkal - bár ez nem szokatlan dolog, a gép amúgy sem szereti a variált összeállítású modulokat, ezen tehát nem kell nagyon csodálkozni.







A másik igen nagy hátrány a beépített akkumulátor - amíg megy a gép, nincs probléma, ám amint kikapcsoljuk, elindul a 16 órás visszaszámlálás, ami az aksi egy feltöltéssel elérhető maximum időtartama - és ha letelik az idő, MINDEN adat egyből törlődik a modulról, legyen az rendszer, zenék vagy videók. Ez a pont igencsak érzékenyen érinthet néhány felhasználót, és nem hiszem, hogy sokan vannak, akik ilyen sokknak szeretnék kitenni önmagukat. Persze a hardcore felhasználókat ez a veszély nem fenyegeti: ha be van kapcsolva a gép, akkor nem kell aggódnunk emiatt.

További lényeges pont az ár. Megjelenéskor megközelítőleg 150 dollárt kóstál majd a szerkentyű, ami kb. 30.000 jó magyar forintnak felel meg. Természetesen ehhez még vennünk kell DDR memóriákat - ha el akarjuk érni az egyelőre elérhető 4 GB-ot megközelítőleg 100.000 forintunkban lesz ez a kis befektetés: legalábbis a kezdetekkor. Az, hogy lesz-e folytatása, ergo árcsökkenése a dolognak, majd a piac eldönti - addig azt hiszem érdemes várni a vételezéssel. Elsősorban a nagyobb cégeknél lehet hasznos majd ez a kütyü, ahol nem a pénz számít, hanem a sebesség. A Gigabyte-os srácok szerint az sem elképzelhetetlen, hogy a Windows 13-szor gyorsabban fog operálni, mintha egy hagyományos winchesterről futna. Ehhez persze különböző optimalizáló programok segítségére van szükség, de azért elég kellemesen hangzik ez a szám. Mindenesetre az interneten található hivatalos, megjelenés előtti mérések szerint még csak kb. 20 %-os sebességnövekedés mutatkozik egyelőre, ám a fejlesztők hangoztatják, hogy lesz ez még sokkal jobb is - legyen igazuk. Fájlmásolásánál kb. háromszor gyorsabb a mostani tárolóknál, ami azért nem rossz eredmény - de azért még távol van a beígértektől. Amennyiben mi is hozzájutunk egy ilyen kis kütyühöz, szívesen beszámolunk róla, hogy is funkcionál, addig is figyeljük az eseményeket, mert lehet, hogy itt jön egy újabb forradalom!

Callisto
callisto@pc.games.hu

Eltűnt Xbox 360-ak

Bár még meg sem jelent a Microsoft konzoljának új generációja, már 10 prototípust elloptak. Ezek Hongkongból érkeztek egy németországi raktárba, hogy onnan játékfejlesztőknek adják azokat tovább. Ám pár nappal később már csak hűlt helyük volt. Azóta már meg is jelent pár kép ezekről az interneten. Három darabot már megtaláltak Németországban és Ausztriában, de a maradék tartózkodási helyét még homály fedi.

J. Allard, az Xbox részleg vezetőjének elmondása szerint számítottak ilyen helyzetekre, de nem nagyon tudták kivédeni a lopást, s tisztában vannak azzal, hogy a kalózkodás a mai világban már elkerülhetetlen kísérője az digitális játékiparnak. A konzol december 2-án kerül az európai polcokra, addigra lehet, hogy a hackerek már kész tervekkel fognak rendelkezni a feltörést illetően. Már az első Xbox megjelenésekor is ki lehetett játszani a régiókódot és a szoftverek másolásvédelmét.

A leadás előtti utolsó pillanatokban jött a hír, hogy újabb 14 konzolt loptak el a fejlesztői csomagokból, úgyhogy Redmondban áll a bál.

LightScribe lemezek itthon is

Már kaphatók itthon is a nemrég ismertetett LightScribe-kompatibilis optikai meghajtókkal feliratozható lemezek. A Philips CD- és DVD-médiái már a polcokon vannak, áruk sem sokkal magasabb, mint átlagos társaiknak, a 80 perces, 52x-es sebességgel írható CD-ért 299, míg a 8x-osan írható DVD+R lemezért 499 forintot kell kiadnunk.

A HP által kifejlesztett technológiával szürkeárnyalatos képeket égethetünk a korong felületére. A mai írókkal egy jobb minőségű gravír 30-40 percet vesz igénybe, s a kapott eredményt egyesek szerint még fokozhatjuk, ha megismételjük az eljárást. A gép mindig azonos helyről kezdi a rajzolást, így ennek nincsen semmi akadálya.

A második generáció jövőre várható, s ez már színeket is tud majd kezelni, bár először csak ötöt (vörös, narancs, kék, sárga, zöld). Nem csak okosabb lesz az új író, hanem gyorsabb is, előre láthatóan már fele idő alatt végezni fog egy koronggal.

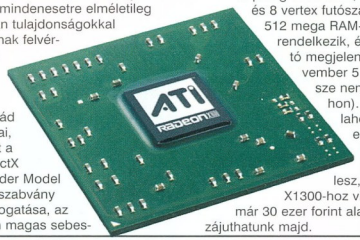
Megjelentek az új ATi videokártyák

Hosszas várakozás, és többszöri csúszás után az ATi végre bejelentette új videogyorsítóit, a Radeon X1000 családot.

A csúszás annak a TSMC-nek volt köszönhető, amely nem is olyan régen az nVidiával is megtette ugyanezt. Az ok most is az volt, hogy nem volt kiforrott a 90 nanométeres technológia, és nem tudtak megfelelő mennyiségű működő lapkát gyártani.

S hogy megérte-e a várakozás? Majd kiderül, mindenesetre elméletileg olyan tulajdonságokkal vannak felvértezve az új családtagjai, mint a DirectX Shader Model 3.0 szabvány támogatása, az igen magas sebesség, és az a tény, hogy ezen a csíkszélességen akár kétszer több tranzisztor fér el azonos területen, mint eddig.

A család egyenlőre három tagból áll, ezek az X1800, X1600 és az X1300. A csúcsmodell XT változatának processzora 625 MHz-en üzemel, a memória órajele pedig 1500 MHz, 16 pixel, és 8 vertex futószalaggal, 512 mega RAM-mal rendelkezik, és várhatóan megjelenése november 5. (persze nem itthon). Ára valahol 120 ezer forint környékén lesz, az alap X1300-hoz viszont már 30 ezer forint alatt hozzájuthatunk majd.



Népszerűek a digitális bélyegek

Nyugaton egyre népszerűbbek a kinyomtatható digitális bélyegek.

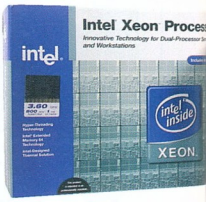
A svájci posta már február óta nyújt olyan szolgáltatást, melynek segítségével a felhasználók az interneten keresztül vásárolhatják meg a szükséges bélyegeket, majd azt rányomtathatják a borítékra, így jelentős időt spórolhatunk meg a sorban állás elhagyásával. Október óta már Németországban is elérhető ez a lehetőség. Problémák természetesen vannak még, egyelőre csak az Internet Explorert használók használhatják a posta rendszerét, és szükség van az Adobe Acrobat 6.02 vagy Adobe Acrobat Reader 7.0 programokra, vagy ezek újabb verzióira.

Ezeket persze folyamatosan orvosolják, hamarosan használni lehet Firefox és a Mozilla böngészőket is, az Apple tulajoknak azonban még hosszan várniuk kell. A Magyar Posta is fontolgatja a szolgáltatás bevezetését, ám terveik szerint megvárják azt, hogy kinője gyermekbetegségeit.

Itt a kétmagos Intel Xeon

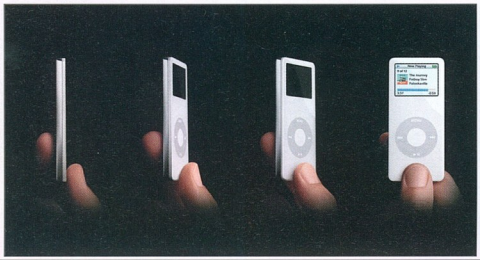
Annak ellenére, hogy az előzetes tervek szerint csak 2006. elejére tervezték, az Intel bejelentette, hogy már most piacra dobja az első kétmagos Xeon processzorait. Erre valószínűleg azért került sor, mert az AMD kétmagos Opteronjai igen sikeresen szerepelnek. A Paxville magos CPU-k ugyanolyan felépítésűek, mint asztali társaik, 64 bitesek, támogatják a Hyper-Threading technológiát, magonként 1 megabájt másodszintű gyorsítótárat tartalmaznak, és olyan technológiákkal vannak felvértezve, mint a Demand Based Switching, mely az energiatakarékossággal áll kapcsolatban, míg az Execution Disable Bit a puffertúlcsordulásos támadások ellen nyújt védelmet.

A Paxville-t nem sokáig fogják gyártani, jövő év elején felváltja majd a Dempsey, mely már 65 nanométeres csíkszélességgel fog készülni, az eddigi hírek alapján magonként 2 megabájt másodszintű gyorsítótárat tartalmaz majd és már 1066 MHz-es buszon fog üzemelni, ráadásul már akár 64 gigabájt memóriát is támogat majd.



iPod hírek

A sokak által várt iPod nanóval kapcsolatban olyan pletykák merültek fel, miszerint a Samsung 10 %-kal olcsóbban adja flash memóriáit az Applenek, mint más vásárló cégeknek. A versenyügyi hatóságok már vizsgálódnak, mert a nano megjelenése óta 30 százalékot estek az MP3-lejátszók árai a dél-koreai piacon. Erre azért volt szükség, hogy a versenytársak is el tudják adni hasonló kategóriás modelljeiket.



Az érem másik oldala, hogy a Samsung által adott engedmény nem feltétlenül jogszerűtlen, mert az Apple egymaga lefoglalja a flash gyártó részleg 40 %-át.
Egyes pletykák szerint igen közel már a videolejátszós iPod bejelentése. Ezekben az eszközökben 60 gigabájtos merevlemez fog helyet kapni, valamint egy „hatalmas", nagyfelbontású képernyő. A készülék valamivel vékonyabb lesz, mint a Photo változatok. Az iTunes internetes zenebolt is frissül, a megjelenés után már filmeket is le lehet majd tölteni.

HD-DVD - Blu-Ray hírek

A DVD Forum legutóbbi konferenciáján hozták nyilvánosságra, hogy nagy valószínűséggel nem lesznek régiókorlátozottak a HD-DVD lemezek. Ma már nem látják ennek értelmét, mert a mai olvasók könnyen régiókód-mentessé tehetők.
A lemezek szabványosítása már befejeződött, elérhető lesz 8 és 12 centis méretben, egyszer és többször írható változatban. A hibrid lemezeken két réteg kap majd helyet, az elsőn 15 GB anyag fér majd el, míg a másodikon 4,7 GB. Ezeket a médiákat a mai meghajtók is kezelni tudják majd, ráadásul gyárthatók a jelenlegi gépsorokon is, így igen költséghatékonyak.
Közben a Panasonic bejelentette első multiformátumú Blu-Ray íróit, melyek a jövő év elején kerülnek a boltokba. Az akár kétrétegű, 50 gigabájtos kapacitású lemezeket is írni tudó meghajtót pár hónappal fogja követni a notebookokba szánt változat is. A 2x-es írással hozzávetőlegesen 50 perc alatt írhatunk tele egy 25 gigás korongot, ráadásul írni tudják majd a mai DVD- és CD-médiákat is.

A Paramount Pictures bejelentette, hogy az idei ünnepek alatt Blu-Ray lemezeken jelenteti meg friss filmjeit, ami egyértelműen jelzi, hogy a stúdió választott a két új formátum közül...

Vírus már PSP-re is

A Symantec felfedezett egy olyan trójait, amely a Sony PlayStationPortable konzolját támadja, és használhatatlanná teszi azt. A vírus négy olyan rendszerállományt töröl, amelyek létfontosságúak a PSP működéséhez.
A Trojan.PSPBrick csak azok számára jelent veszélyt, akik nem frissítik rendszeresen játékgépüket, ugyanis a Sony rendszeresen javítja a felmerülő hibákat és biztonsági réseket.
Az 1,5-ös patch-csel még lehetőség volt arra, hogy hackelt programokat is futtathassunk, és ez nem volt túl jó a gyártó szempontjából, úgyhogy a következő javításban kiküszöbölték a hibát, aki használja a 2.0-ás firmware-t, az nem kaphatja meg a vírust, viszont csak jogtiszta szoftvert futtathat.
Persze a hackerek erre is megtalálták a megoldást, ugyanis egy puffertúlcsordulási hibát kihasználva lehetőség van visszatelepíteni az előző verziót. A Sony válaszként kihozta a 2.05-ös firmware-t, de természetesen várható ennek feltörése is.

Érintőképernyős Sony fényképezőgép

A Sony videokameráin eddig is megszokott dolog volt az érintőképernyő, ám most merészet gondoltak, és bejelentettek egy olyan digitális gépet, amely szintén fel van vértezve ezzel a technológiával.
A DSC-N1 a háromhüvelykes képernyőn kívül olyan nem mindennapi tulajdonságokkal rendelkezik, mint a 8 megapixeles felbontás, és a Super HAD CCD-érzékelő, valamint a teljesen grafikus menürendszer. Képes 16:9-es arányú képek készítésére, valamint az érzékenységet akár ISO 800-ra is állíthatjuk. A gép háza teljesen alumínium, a felvételeket Memory Stick Duo memóriakártyára rögzíti. A nagy kijelző nem okoz jelentős súlynövekedést, a gép így is csak 151 grammos, és a fogyasztás sem lett szörnyű mértékű, a CIPA szabvány szerint egy feltöltéssel így is elkészíthetünk minimum 300 képet.
A várható fogyasztói ára egyenlőre ismeretlen, annyi biztos, hogy megjelenése novemberben várható Európában.

Sofőr nem szükséges

Az amerikai védelmi minisztérium kutatás-fejlesztési részlege, a DARPA, idén másodszor írt ki versenyt sofőr nélküli autóknak a Mojave sivatagban. A járműveknek 200 kilométeres távot kell megtenniük 10 órán belül. Tavaly ez egyik indulónak sem sikerült, ám idén 23 csapatnak is beért az autója a célba. Talán a kétmillió dolláros díj is segített ebben...
A nyertesnek, a Stanford egyetem kutatólaborjában készített Stanley nevű „versenyzőnek" 6 óra 53 percre volt szüksége a táv teljesítésére.
A Volkswagen Tuareg oldalán a „Drivers not required" (sofőrökre nincs szükség) felirat virított, utalva arra, hogy a gép teljesen önjáró. Ezt a GPS, a kis hatótávolságú radar és lézeres szenzorok tették lehetővé, valamint az a két kamera, amelyeken keresztül nagy felbontású képek jutnak a központi számítógépbe, amely hét noteszgépből álló fürtözött rendszerből áll.
Az induló csapatok többsége kutatólaborokat, egyetemeket képviseltek, de volt olyan családi vállalkozás, melyet egy biztosítótársaság szponzorált.

A feltűnően szép külsővel rendelkező Aquagate ALC-U01 akár kívülre és belülre is szerelhető központi egységgel rendelkezik. Könnyű szerelhetősége, beállítása, kiváló minőségű tartozékai és alacsony zaj-

szintje egyedülállóan sikeres vízhűtéses rendszerré emelik. Alkalmazható: AMD K7 (socket 462), K8 (socket 754/ 939/ 940) és Intel P4 (socket 478) foglalatokhoz.

FORRÁS AQUA COMPUTER

Aquagate ALC-U01 vízhűtés

A Panasonic GS75-ös modelljében három CCD végzi a képjelek feldolgozását. Minden színelem (vörös, zöld, kék) számára külön CCD egység áll rendelkezésre, ami pontosabb és részletesebb információfeldolgozást tesz lehetővé. Ez a gyakorlatban legalább három olyan előnyt rejt magában, melyek együttes megléte-ről a hagyományos 1 CCD-s rendszerek „csak álmodhatnak": valósághűbb színreprodukció, részletgazdagabb képalkotás, finomabb színárnyalás.

A három több, a három jobb! Ez nem csak számmisztika, hanem tény, mellyel a professzionális termékek gyártói is tisztában vannak, éppen ezért alkalmaznak három CCD rendszert kameráikban. A GS75 High Speed USB-csatlakozóval is rendelkezik, mely nagy sebességű adatátvitelt tesz lehetővé. Így minden eddiginél könnyebben töltheti át videóit és fotóit a kameráról számítógépre. Hogy mit és hogyan óriz meg az utókornak, az csakis Önön múlik. Természetesen a videokamera magyar nyelvű kézikönyvvel és garanciával rendelkezik, így vásárlás után sem üzembe helyezése, sem későbbi szervizelése nem jelent problémát.

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

Panasonic NV-GS75 - három CCD-s videokamera elérhető áron!

USB Bluetooth adapter az STLabtól

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

Az STLab termékkínálat egy új taggal, az USB Bluetooth adapterrel bővült. Igen kisméretű és tetszetős kék színben, beépített antennával rendelkezik. Működését a technológiához stílszerűen kék színű LED jelzi. Asztali vagy mobil számítógéphez is egyszerűen és gyorsan csatlakoztatható. Használhatjuk bármilyen Bluetooth technológiával készült eszköz adatkommunikációjához, a mobiltelefontól kezdve az egéren át egészen a PDA-ig, vagy akár két számítógép közti adatátvitelhez egy-egy adapter segítségével. Csak egy szabad standard USB-portra van szükség. Plug and play eszközként azonnal használható. 10 méteres hatótávolságon belül maximum 723 Kbps sebességgel másolhatunk adatokat. Szinte az összes Windows operációs rendszer alatt működik, legyen az Windows 98SE vagy későbbi Windows verzió.

A címben szereplő kérdés természetesen költői, hisz az ASUS tudvalevőleg nem gyárt televíziókat, ám úgy tűnik, hogy a hordozható számítógépek piacán is méltán jó hírnévnek örvendő cég, immáron a televízió-gyártókkal is konkurál. Mostantól négy ASUS notebook modellben is fellelhető beépített TV-tv Fm Tuner (a gyártó természetesen távirányítót is mellékel termékhez). Most az A5Eb modellcsaládról írok, mely megnevezésének utolsó karaktere („b") a beépített TV-Tuner analóg voltára utal („c" - hibrid - analóg/digitális). Hazánkban jelenleg kapható modell ebből a sorozatból az A5Eb-Q003, mely 15,4"-os „color shine" kijelzővel („Q"-utal erre), beépített 1,3Mpixeles webkamerával és

BlueTooth-szal rendelkezik, ha csak az extra lista néhány tagját szeretnénk kiemelni. Az ASUS A5E Intel 915GM lapkakészletre épül, melyben 1,73 GHz-es Pentium-M (740) processzor dolgozza fel az adatokat, 1db 512MB-nyi DDRII-es memóriamodul segítségével, mely tetszőlegesen még egy modullal bővíthető. A dupla rétegű lemezekkel is elboldoguló DVD+-RW tölti be az optikai meghajtó szerepét, míg a filmeket egy 80GB-os (5400rpm) merevlemezre tudjuk rögzíteni. Az integrált 802.11 b/g WLAN ugyanúgy szériatartozék, mint a hordtáska, az optikai egér és a 2 év nemzetközi garancia.

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

ASUS A5E - notebook vagy TV?

Athlon 64 Venice processzorok

FORRÁS AQUA COMPUTER

Megérkeztek az új, átdolgozott, E verziós, Socket 939 foglalatba illeszkedő Athlon 64 processzorok, melyek a Venice mag-kódnevet kapták. Az új verzió jelentős továbbfejlesztést jelent - beleértve az SSE3 utasításkészlet támogatást, amellyel a multimédiás alkalmazások végrehajtási sebessége növelhető. Mindemellett gyorsabb memóriavezérlés és kompatibilitás, jobb skálázhatóság, alacsonyabb fogyasztás, hőtermelés is jellemzi.

STLab 24in1 USB 2.0 kártyaolvasó

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

Képeket és adatokat menthet le gyorsan és egyszerűen Compact-Flash (CF), Multimedia Card (MMC), Secure Digital Card (SD), Micro Drive, Smart Media (SM), és Memory Stick, Memory Stick Pro kártyáiról az STLab legújabb kártyaolvasójának segítségével. A felsoroltakból látható, hogy kizárólag egyetlen fajta memóriakártyának nincs hely, ez pedig az XD kártya. Ezt a formátumot sajnos nem képes fogadni, és ezáltal olvasni az eszköz. Ennek ellenére ideális megoldás a számítógép és a digitális fényképezőgép, illetve MP3-lejátszón lévő kedvenc képek, zenék vagy bármilyen adatok fel- és letöltésének áthidalására.

Nem kell mást tenni, csak csatlakoztatni az olvasót a számítógép USB-portjára, és 3,5 MB/sec adatátviteli sebességgel másolhatjuk adatainkat. Ez a sebesség 4x gyorsabb, mint általában egy digitális fényképezőgép, vagy MP3-lejátszó adatátvitele. A hot swappingnak köszönhetően újraindítás nélkül, akár működés közben is csatlakoztathatjuk az olvasót a számítógéphez. Bármelyik USB-portot támogató operációs rendszer alatt működik a Windows 98SE-től az XP-ig.

MSI Mega Player 533 256MB

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

Megjelent az MSI első olyan MP3 lejátszója mely képes arra, hogy egy bővítőkártya segítségével (mely lehet SD vagy MMC kártya) nagyobb kapacitásúvá tegyük kedvenc lejátszónkat. Az alapban 256MB-al rendelkező modell így akár 1.2GB -ig bővíthető, amely több mint elegendő a mai világban. A szerkezet kezelése nagyon egyszerű, található rajta egy PLAY/POWERON/PAUSE gomb, mellyel bekapcsolhatjuk a lejátszót, illetve elindíthatjuk és megállíthatjuk a lejátszást. A számok léptetésére két gomb van, az egyik a előző, a másik a következő számra vált. Lejátszási módok: Normal, Repeat One, Repeat All, Shuffle, Shuffle Repeat.

Lehetőség van hangfelvételre, melyet a kártya nagyságától függ (maximálisan 8 óra lehet). Használhatjuk akár egyszerű flashdriveként, vagy kártyaolvasóként is, csatlakozása USB2.0. Működéséért 1db AAA elem felel.

NEC ND 4550 - Multi DVD-író

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

A NEC újdonsága immáron kézzel fogható közelségbe került a felhasználók számára. Az ND-4550 nem véletlenül multi DVD-író. A multi azt jelenti, hogy az összes jelenleg forgalomba hozott technológiájú optikai lemezt képes írni és olvasni. Tudásában az ND-3540-hez áll talán a legközelebb, leszámítva, hogy az ND-4550-es 6x-os sebességgel írja a Double Layer lemezeket és 5x sebességgel képes a DVD-RAM lemezek megírására is. És ez a legfontosabb. Miben is más a DVD-RAM technológia, mint a DVD+-RW? Hát alapjaiban más, kivéve talán azt, hogy mindkettő lézerrel írható és olvasható. Míg egy DVD+-RW lemez kb. 1000-szer írható újra, addig a RAM lemezek 100 000 körüli törlést és írást is kibírnak, élettartamuk pedig minimum 30 év. A technológia egy kicsit a merevlemezek technológiájára, és nem a normál DVD technológiára hasonlít. Ez főképpen abban nyilvánul meg, hogy az adatok nem egy spirál mentén (mint a normál DVD-n), hanem koncentrikus körökben helyezkednek el. A RAM-technológiából következően kisebb adatok, állományok mentése sokkal gyorsabban történhet meg, valamint nem szükséges külön szoftver a lemezre íráshoz. A DVD-RAM gyakorlatilag ugyanúgy kezelhető a számítógép számára, mint egy floppy meghajtó, vagy hordozható winchester. Írás után pedig nincs szükség az írás szoftveres ellenőrzésére sem. Ezekből a tényekből az is kitűnik, hogy az ND-4550 kiváló választás lehet archiválásra és hosszabb távú adatmentésre is, és ha esetleg mégis normál DVD, vagy DVD+-RW írására kerülne a sor, az NEC írója akkor is kiváló partner lehet.

Kedvező árú 19"-es monitorok a Sonytól

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

A Sony az árérzékeny réteg kiszolgálására is gondol, ha kijelzőkről van szó. Természetesen az olcsóbb kategóriájú termékek is a Sony alapelvei szerint készülnek, tehát a minőség, a megjelenés és a beépített extra funkciók a legfontosabbak. Ebbe a kategóriába tartozik az SDM-S94-re keresztelt 19"-es monitor is, amely igen kedvező árérték arányával került be az informatikai köztudatba. A paraméterek a következők: 600:1 kontraszt arány, 250 cd/m2 fényerő, 170/170-es látószög. A manuális ECO módnak köszönhetően fényerő állítása egyetlen gombnyomással történhet, a környezeti fényhatások változásakor. Így kímélhető a felhasználó szeme és növelhető meg a monitor élettartama. A kijelző mindazoknak jó megoldást jelent, akik az igényes és kedvező árú megoldásokat keresik, valamint szeretik az egyszerű, mégis kellemes formákat. A monitor igazi dísze lehet irodának és otthonnak egyaránt.

Microcom ADSL-modemes router

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

Hamarosan egy vadonatúj termékkel bővül a Microcom termékpalettája. A nemrégiben történt átalakulás, miszerint az internet-szolgáltatóknál mostantól ADSL-modem nélkül rendelhető meg a szolgáltatás, lehetővé teszi a hardvergyártók számára ADSL internethez a router mellett a modem forgalmazását. Sőt, nem csak lehetővé teszi, hiszen a lehetőség adott volt eddig is, csak a piaci kereslet nem volt adott. Ennek a változásnak a hírére a Microcomnál is előkerült a 4 ethernet porttal rendelkező modemes ADSL-router. Segítségével ADSL-modem közbeiktatása nélkül csatlakozhatunk az internethez. Egyszerűen és könnyen telepíthető és konfigurálható. Lehetőségünk van bridge illetve router módozatot választani attól függően, hogy miként szeretnénk használni. Támogatott operációs rendszerei a Windows 3.11-től kezdve bármelyik Microsoft szoftver, Unix és Linux, tovább a Mac OS rendszerek. A csomagban megtalálható a termékhez tartozó hálózati adapter, 2db RJ-11-es kábel és 1db RJ-45-ös kábel is. A termék 2 év garanciával kerül a boltok polcaira.

Arctic Cooling hűtési megoldások

FORRÁS MISTRAL COMPUTERWORLD

A svájci Arctic Cooling cég az egyik legdinamikusabban fejlődő hűtéssel foglalkozó vállalat a piacon, köszönhetően a svájci minőségpolitikának és precizitásnak, az ennek ellenére alacsony áraknak és a fejlett műszaki megoldásoknak! A kínálat elsősorban a nagy teljesítményű, de halk működésű CPU-ventilátorokra épül, de fontos terület a VGA-kártyák és házak hűtése is. A besöpört számos rangos nemzetközi és hazai elismerés nem véletlen! A hűtők igényes kialakításúak, gyorsan és egyszerűen szerelhetőek, az átlagnál jóval csendesebbek és mindeközben az alacsony árkategóriát képviselik. A kínálat rendkívül széles. Ennek egyik oka az, hogy legtöbb modelljük csak egy-egy adott foglalattípushoz használható - de ez nem feltétlenül hátrány, sőt... Így elérhetővé vált az, hogy a modelleket egyedileg tervezzék és gyártsák és a lehető legjobban optimalizálják az adott platformhoz - hiszen nem kellett a különböző rendszerek közötti kompatibilitásra figyelni! Így a végeredmény az lett, hogy a hűtők maximálisan optimalizáltak az adott foglalatra, melynek következtében a hatásfokuk kiemelkedő és kevés zajt termelnek - nem beszélve az alacsonyabb gyártási költségekről!

ÚJDONSÁGOK A LOGITECH HÁZA TÁJÁRÓL

A digitális szórakozás és a játékosok kora

Olyan kort élünk, mikor a számítógép nem csak tudományos- és munkaeszköz, sokak már nem azért vesznek PC-t, hogy legyen min megírnijuk a beadandó dolgozatokat, vagy azon futassák a könyvelői programmjukat. Van egy réteg, amelynek nem az internet és a kommunikáció a lényeg. Ők csak szórakozni akarnak, médiacenternek szánják a számítógépet, s van, akinek a játék az első. A Logitech ezeknek a felhasználóknak is kínál szinte professzionálisan elkészített eszközöket, kiegészítőket, ilyen modelleket kaptunk mi is a hazai képviselettől, amit ezúton is köszönök.

A két billentyű-egér kombó és az egér minőségi csomagolásban érkezett, a szokásos kékeszöld szín dominál a dobozokon. A kombók meglepően nagy súllyal rendelkeztek, de ez csak addig volt gond, amíg ki nem csomagoltam őket, attól kezdve már nem a tömeg volt a lényeg. Elsőnek ezeket ismertetem, az egeret hagyom a végére, mintegy desszertként.

Cordless Desktop® MX® 3000 Laser

Ez volt a méretesebb példány, s a „nagy test, nagy élvezet" elv alapján nagyon meg is nyerte a tetszésemet. Csak elsőre tűnik a billentyűzet kissé túlméretezettnek (főleg, ha a kéztámaszt is felszereljük), második ránézésre már észreveszi az ember azokat a kisebb részleteket is, ami igazán széppé teszi a klaviatúrát. Mert bizony szép, igaz ezen nem nagyon kell meglepődni, hisz a Logitech-nek soha nem voltak gondjai a dizájnnal. Szépen összhangban van a két eszköz feketeszürke színe, és ehhez illik a vevőkészülék fekete, enyhén áttetsző anyaga is.

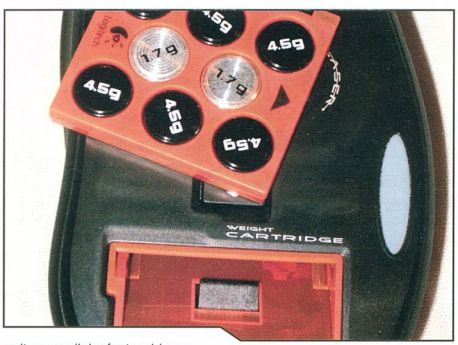
Az alap gombokon kívül rendelkezik 32 extra billentyűvel, valamint egy görgővel és egy hangszabályzóval. S ha ez nem elég, akkor az F Mode-ot bekapcsolva kapunk még 12 gombot, melyből 4 nincs előre kiosztva, ez a feladat ránk vár. Az összes gomb átprogramozható igényeink szerint, bár nem feltétlenül van szükségünk ennyi extrára.

A billentyűzet anyagai igen jó minőségűek, gépelés közben nem ad ki több hangot, mint egy laptop klaviatúra, s a kéztámasznak köszönhetően kényelmes is. Ezt az érzést fokozza még a zsinór nélküli kivitel, mely 3-4 méterre még megbízhatóan működött, úgyhogy akár ágyból is élvezhetjük számítógépünk előnyeit.

Az extra gombokkal könnyűvé válik a webböngésző, képnézegető, vagy akár az Office csomag használata is. Egy dolog azonban hiányzott nekem, s azt hiszem, ez volt az egyetlen hiba. Én szeretem, ha a gyakran használt programjaimhoz van indítógomb a billentyűzeten. S itt a többség meg is volt, sőt, annál jóval több, de egy kimaradt, az egyik legfontosabb: az internetböngésző indítója. Azt hiszem, a tervezők abba a hibába estek, hogy minden extrát meg akartak adni, ezért kifelejtették a legalapvetőbbet. Persze ez nem olyan hatalmas hiba, hisz bármelyik gomb helyére beprogramozhatjuk az általunk használt böngészőt, vagy akár többet is, mégis úgy gondoltam, megemlítem ezt, mert ha van gomb a MSN Messengerhez, sőt ennek státuszának állításához is (elérhető-elfoglalt), akkor egy netgomb igazán befért volna.

Az egér egy MX600-as modell, amely annyiban különbözik a szintén újdonság MX610-től, hogy nincs rajta a Messengert és az Outlookot indító gomb, valamint az ehhez kapcsolódó ledek. Alakja gyönyörű, igazi iparművészeti remek, s még kényelmes is, bár szobatársam annyi kivetnivalót talált, hogy a gyűrűsujját nem tudta pihentetni, mert mindig megnyomta a jobb gombot. Ez nálam nem okozott gondot, de nem árt figyenli rá annak, aki kényes az ilyenre. Az egér maximális felbontása 2000 DPi, játékra is teljesen megfelel, bár a vezeték nélküli kapcsolat miatt a maximális frissítése 125 Hz, viszont az érzékenység miatt még így is egyedülálló eredményeket érhetünk el egy gyors FPS-ben.

A vevő egy ívesen meghajlított, enyhén átlátszó, három leddel ellátott műanyag lap. Szépen összhangban van a kombó színével és dizájnjával. Könnyű elhejezni, könnyen elfér a monitor vagy a számítógépház tetején, vagy akár a monitor talpa mellett.



A Logitech által kifejlesztett FastRF technológia segítségével a vezeték nélküli eszközeink is olyan gyorsan kommunikálnak a számítógéppel, mintha USB-s csatlakozásuk lenne. Ennél csak az USB-s, tuningolt eszközök lehetnek gyorsabbak, vagy a lent bemutatott egércsalád.

Nekem nagyon megnyerte a tetszésemet, ára sem rossz, ha belegondolunk abba, hogy ezért egy nagyon jó, minden jóval felszerelt billentyűzetet, és egy nagyon gyors, kényelmes, felső kategóriás egeret kapunk, melyekhez hasonlókat külön megvásárolva biztosan mélyebbre kéne a pénztárcánkba nyúlnunk.
Még egy tesztet ki kellett állni a cuccosnak, női szemeknek kellett megfelelnie. A szebbik nem természetesen más oldalról vizsgálja a világot, és ezen esetben a kombót is. Röviden összefoglalva a színe jó, de nagy a billentyűzet (nagyon), az egér kényelmes és jó, de ennyi pénzért inkább valami szépet és hasznosat kéne vásárolni. :)

tot. Az érzékenysége nem rossz, de meg sem közelíti a lézeres társaiét,

mondjuk ez a szett nem is a játékosoknak készült hanem azoknak, akik elsősorban médiacenterként használják gépüket.

mintha megkopott volna (bár farmerben is az a menő...). Ez csak addig zavart, amíg néztem, amint használni kezdtem, háttérbe került a külső, és egy hét múlva már nem is érdekelt, messziről nem zavaró, közelről meg minek nézegetni.
A borítás oldalt gumiszerű, kicsit durva felületű, első tapintásra furcsa volt, de aztán játék közben előnyösnek bizonyult, nem csúszik a kézben. A talpak teflonból készülnek, ez biztosítja, hogy minden felületen jól csúszik a rágcsáló.
Az optikai érzékelő ebben az esetben is lézeres, és a maximális felbontása 2000 dpi. Ám ez nem minden. Mert lehet úgy profi egy egér, hogy kényelmet is nyújtson. Van két gomb a görgő mögött, melyek arra valók, hogy az optika érzékenységét akár játék közben is állíthassuk. A SetPoint szoftver segítségével előre beállíthatunk 5 felbontási szintet (400-tól 2000 dpi-ig), s ezt ezzel a két gombbal változtathatjuk. Az éppen aktuális beállítást a három osztatú ledes kijelzőn követhetjük. Ez elsőre nem feltétlenül hangzik fontos dolognak, mert minek váltogatni, de nekem jól jött például a Battlefield 2-ben, mesterlövész puskával jobb volt az alacsonyabb beállítás, míg közel-

Cordless Desktop® S 510 Media Remote
Ha az előző billentyűzet szépségét dícsértem, akkor ebben az esetben már szuperlatívuszokban kéne beszélnem. Mert míg az MX 3000 nagy, mindennek külön gombja van, és úgy terpeszkedik az asztalunkon, mint egy generális a hajóhídon, addig az S 510 egy kompakt, pici, lapos modell, s ráadásul majdnem annyi kényelmet nyújt, mint a nagytestvér. Nekem jobban tetszett abban, hogy míg a 3000-et nem cipelném messze akkor sem, ha drótnélküli, az S 510-et könnyű ide-oda rakosgatni, köszönhető ez annak is, hogy egybe van építve a kéztámasszal.
A szín itt is fekete-szürke, visszafogott, egyszerű, szép. A billentyűzet 16 extra gombbal van felszerelve, ezek nagy része az internetezést és a zene- illetve filmlejátszó programok használatát könnyíti meg. Itt is megtaláljuk az F Mode-ot a négy üresen hagyott billentyűvel. Ami nekem nagyon tetszett, az a kép elforgatására való gomb.
Az egér egy LX5 Cordless Optical Mouse. Egyszerű, két gomb és görgő, viszont az utóbbival oldalirányban is scrollozhatunk. Ami nekem tetszett benne, az az elemek helye, nem alulról kell behelyezni a két AA hengert, hanem a marokrészről lehet eltávolítani a burkolatot.

Ezt támasztja alá az a tény is, hogy egy távirányító is helyet kapott a dobozban, melyen minden olyan funkciót elérhetünk, mely a billentyűzeten extraként szerepel. Hatótávolsága nem tudom mekkora, de nekem bőven elégnek bizonyult. Formája is szép, belesimul a kézbe, illik a kombó többi részéhez. Együtt tökéletessé tehetik média centerünket.
A szebbik nem megjegyzései ebben az esetben nem voltak olyan dícsérők, a színelosztással akadtak problémák, valamint a billentyűzet alakjával, viszont a távirányító piros pontot kapott.

G5 Laser Mouse
A Logitech új G családja olyan termékeket csoportosít, melyek direkt a hardcore játékosoknak készülnek. Ilyen a G15-ös klaviatúra és a G7-es csúcsegér, remélem hamarosan ezekről is tudok majd többet mondani, most a szintén nagyon profi G5-t kaptam.
Első ránézésre nagyon szép ez az egér, mind festése, mind formája. Másodikra is jó a dizájn, ám a festés már nem olyan eszményi. Közelről úgy néz ki az elől és hátul lévő rész,

harcban jól jött a gyors mozgás.
Az igazán furcsa dolog ebben az egérben az, hogy egyénileg súlyozható. Alapban a rágcsáló elég könnyű, talán olyan nehéz, mint az MX300-am, de rendelkezésünkre áll egy tálca, melybe súlyokat rakosgathatunk, maximálisan 38 grammot, így már elég nehéz lesz. Szép alumínium dobozkában érkezik a 8 darab 1,7 és 2,4 grammos súlyocska, egyszerre 8 lehet a tálcában, így igen sok variációra van lehetőségünk. Valójában én nem láttam sok értelmét a mindenféle variációnak, beleraktam vagy 30 grammot, és így kellően pontosan lehetett irányítani, amellett, hogy könnyen mozgott is.
A profi játékosok általában valamilyen tuningprogramot használnak arra, hogy vezetékes egerük sebességét feltornásszák. Az USB alap frissítése 125 Hz, de jobb egerekkel ezt fel lehet tornászni 500 Hz köré. A G5 alapon 500 Hz-en üzemel, így a plusz alkalmazások használata teljesen feleslegessé válik.
Igazi hardcore játékos egeret készített a Logitech, s bár az ára nem túl baráti, azt kell mondani, hogy annak, aki sokat játszik, és szeretne még jobb lenni, annak ez az eszményi társ. Van még több egér is a piacon, amely ennyire kiforrott, de én mégis ezt választanám, sokkal kényelmesebb szerintem, mint vetélytársaik (pl. a Razer egerei).
Teszterlányunknak is csak a festéssel akadtak problémái, mind ergonómiáját, mind használhatóságát tekintve teljességgel elégedett volt, persze a „vegyünk más, értelmes dolgot" szöveg itt is élt. Nem baj, az a lényeg, hogy nem szabad elmondani a valós árat, mert akkor más téren is gondjaink akadhatnak...

Ennyit a tesztről, nekem tetszett minden, kisebb-nagyobb különbséggel. Ha választhatnék, akkor valószínűleg az MX3000 nyerne, főleg az egér miatt. S hogy a G5 kellene-e? Hát ezen nem kell sokat gondolkodnom, dobjatok meg vele, nem fogom visszahajítani. Bár ha egy MX 610 is a listán lenne, akkor már elgondolkodnék...

Grillo
grillo@irj.hu

A tesztben szereplő termékeket a Logitech Magarországtól kaptuk tesztelésre. Köszönjük!

BITEK HARCA

Avagy 32 bit versus 64 bit - valóban megéri váltani?

A konzol téren járatosabb olvasók bizonyára tisztában vannak azzal, hogy ott a bitek száma generációnként duplázódik (ha nem négyszereződik...), ám szegény PC tulajoknak már elég régóta be kell érniük ezzel a kis 32 bittel. Hogy mit is jelent ez pontosan, abba inkább ne menjünk bele túl mélyen, hiszen a technikai paraméterekre ácsingózók feltehetőleg nem galaktikus kis újságunkban fognak ezek után érdeklődni, a többieket meg úgysem ez érdekli - érjük be annyival, ahogy a régi mondás is tartja: minél több, annál jobb. Természetesen az új technológia nagyobb - főleg - grafikai teljesítményt szavatol, minek keretében a készítők méretesebb tereket tudnak simábban mozgatni, több objektumot és szebben ki tudnak dolgozni, a színmélységet még tovább tudják növelni satöbbi, satöbbi. Ennek keretében meg is nézzük egy átlagos PC játékos szemével az elérhető változásokat.

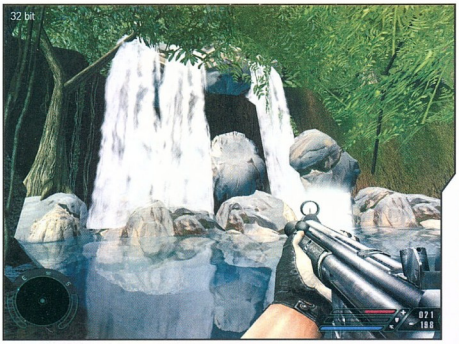
Az AMD volt az, aki először kitenyésztette ezt a procivváltozatot, megelőzve ezzel a nagy riválist Intelt, az eredményeket illetően még a szakértők is vitatkoznak, ám azt biztosra vehetjük, hogy erre fog továbbhaladni a technika - csak az a kérdés, milyen gyorsan? Minthogy elérkezettnek láttuk az időt egy öles kis megmérettetésre, gyorsan összekalapáltunk egy csúcsszuper perifériákat tartalmazó konfigurációt, előkaptuk a jelenleg elérhető 64 bitet támogató játékokat, és megnéztük, mit is tudnak nyújtani pluszban a kistestvérekhez képest. A tesztgép tehát a következőképpen nézett ki: egy Gigabyte K8N Ultra SLI alaplapba belepasszíroztunk egy 3.2-es 64 bites AMD procit, meghintettük 1 giga Kingmax 400 MHz-es DDR memóriával, majd az egészhez hozzáadtunk egy Geforce 7800 GT-t 256 MB RAM-mal, mely PCI Expressen keresztül kapaszkodott a gépbe. Három jelenleg elérhető tesztanyagot sikerült beszereznünk, ebből az egyik a már majdnem másfél éves FarCry volt, a másik egy Dreadnought nevű lövöldözős FPS-játék demója, a harmadik pedig az Unreal Tournament 2004. Míg az előbbi kettőhöz egy patch-re volt szükség a 64 biten való futtatáshoz, addig az utóbbi már önmagától felkínálta ezt a lehetőséget. Ne is húzzuk tovább az időt, csapjunk a bitek közé!

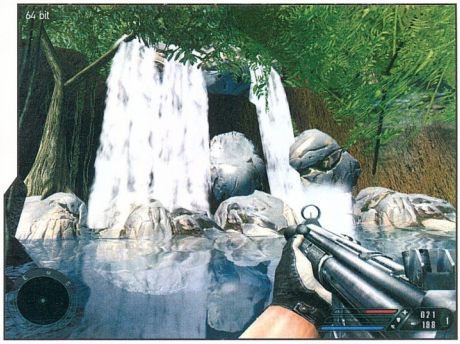
FarCry

Azt hiszem, nincs játékos, aki ne ismerné ezt a nevet: a CryTek-es srácok nagyszerű kreálmánya alapjaiban rengette meg a játékosok grafikai motorokba vetett hitét - ennél már nem lehet jobbat csinálni, mondogatták sokan, méghozzá nem is alaptalanul. 2004 végén kidobtak hozzá egy patch-et, amellyel a program már tudta kezelni a Shader Model 3.0-át, valamint a Pixel Shader 2.0b-t és még néhány kedvességet. A jelenlegi patch gyenge 510 megás, ám ezért cserébe nem csak Offset Bump Mappingot kapunk (a hagyományos BM-nál sokkal élethűbb, „háromdimenziósabb" képet biztosító textúrázási megoldás) dögivel, hanem két darab teljesen új multiplayer pályát is (Stronghold és Gorge), valamint számtalan terepátrggyal is bővülni fognak a pályák. A legjobb az egészben a távcsöves puska használati lehetőségének új aspektusai: minthogy ismét grafikai finomhangoláson (vagy ha úgy tetszik: durvahangoláson) ment át a játék, ezért ismét „tovább látunk", nem zavar be a ködeffektus, így akár több száz méterről is lepuffogtathatjuk az ellenlábasokat mindenféle nehézség nélkül. A textúrázottság is nagymértékben nőtt, valamint a nyílt pályákon immáron több madárka illetőleg bogár fog repkedni - ami nagyon megdobja a hangulatot, még ha csak nüansznyi dolognak is tetszik. Külön kiemelendő a Pier pálya: nemcsak megnagyobbították a bejárható részeket, ám több új útvonal is került rá, valamint számos járművet is ráapplikáltak - hogy egy új táborról már ne is beszéljünk. Azt hiszem tiszteletreméltó, hogy a fejlesztők még másfél év után is foglalkoznak ezekkel a dolgokkal, hogy minél tökéletesebb legyen a játékuk. Ilyenkor megfordul a fejemben, hogy egy játék fejlesztését valójában be lehet véglegesen fejezni? Vagy csak félbehagyni? No, de ne kanyarodjunk el a témától - minthogy már tisztában vagyunk az új kondíciókkal, nézzük meg milyen eredményeket kapunk a teszteknél! A FarCry-t teljesen újratelepítettük mind a 32 bites, mind a 64 bites verziónál, majd felraktuk az 1.32-es patchet hozzá. Figyelem: ha ezt használni akarjuk, az előző patch-eket el kell távolítani, különben összeakadhatnak! Miután ez megvolt, feltettünk minden grafikai beállítást a maximumra, majd 1024x768-ban futtattuk a játékot. Kettő pályát próbáltunk ki: az egyik a River volt, ahol a víz minőségét és a fák kidolgozottságát lehetett remekül szemügyre venni, míg a másik az Archive

FAR CRY EREDMÉNYEK

	32 bit	64 bit
Archive pálya		
Legnagyobb FPS	108	110
Legkisebb FPS	34	34
Átlagos FPS	64,7	62,5
FarCry - River pálya		
Legnagyobb FPS	49	54
Legkisebb FPS	20	18
Átlagos FPS	37,7	36,5





volt, ami ugyebár egy belső térben játszódó aktus, ahol nagyszerűen meg lehet figyelni a textúrák változását, valamint az egyéb pixel shader effektusokat. A mérési eredményeket a boxokban találjátok! Azonos helyeken készített fényképek összevetésénél a következőket találtuk: a külső tereknél a nap és víz ábrázolásában nem láttunk számottevő különbséget, ám ha közelebbről vizsgáljuk a köveket, sziklákat, mindjárt kiütközik az Offset Mapping csodálatos képessége: az élek sokkal világosabbak és simábbak, sokkal jobban „ott vannak a terepen", a belső terekné, barlangoknál pedig gyönyörűen látható a különbség! Egyedül talán az árnyékok nem voltak mindig rendjén: néhány szikla úgy nézett ki, mintha műanyagból fröccsöntötték volna oda őket - ami a 32 bitnél nem fordult elő. Érdekes tény, ám mindenesetre leszögezhetjük, hogy szemmel látható különbségek vannak a két verzió között, valamint az is kiderült a mérésekből, hogy teljesítménybeli csökkenéstől sem kell tartanunk!

mint tudjuk, még nem feltétlenül van optimalizálva -, tehát a mérések nem feltétlenül mérvadóak. Egy belső pályán próbáltuk ki a játékot különböző beállítások mellett: volt 32 bit, 64 bit, és 64 bit enhanced, amelynél befigyelt néhány extra fényeffekt és részecskerész. Mivel a pálya szűkebb belső folyosókból állt, ezért nem kellett különösebben nagy terepeket kezelnie az engine-nek, a felbontás 1024 x 768-ra volt belőve, ám ennek ellenére igencsak hervasztó eredményeket kaptunk: 32 biten először 90 FPS-t produkált - egészen az első ellenfél megjelenéséig: ekkor leesett 14-15 körülre, ami már igencsak erősen súrolja a képregény fogalmát. Miután felraktuk 64 bit enhancedre, 64 FPS-t produkált, majd két-három ellenfélnél lement 27-re, ám ez még bőven a játszhatósági határon belül van. Az új technológia jelenlétének érzékelése tehát elkerülhetetlen.

A beépített Benchmarkkal csináltunk néhány Stress Testet is (ezek a bizonyos „izzasztó tesztek", melyek minden lehető effektet egyszerre futtatnak a játékon belül, ergo maximum terhelésen megy minden): egy nagy forgó dobban volt elhelyezve a kamera, ahol minden aprólékosan textúrázva volt, mindenféle részecskerendszerek röpködtek, fizikai számolások millióit kellett végrehajtania a gépnek, robbanásokat szimulálnia és egyebek, minek következtében 32 biten 11 FPS-t tudott kisajtolni magából, 64 biten 12-t, míg 64 bit enhanced-on szintén 12-t. A két technológia között látható változások egypár plusz fényeffektben ki is merültek, ám a sebesség megmaradt (még ha elég siralmas is, ám ne feledjük el, ez Stress Test! Itt még a NASA erőműve is szaggatnának...). A Dreadnought-nál tehát főleg sebességbeli növekedést észlelhetünk - mindezt pedig néhány plusz fény mellett - ám nem kell túl nagy dolgokra számítani!

Dreadnought

Egy új keletű FPS-t tisztelhetünk benne, melynek legfőbb ismérve, hogy már alapból támogatja a 64 bites technológiát. Egyelőre csak demó verziót létezik belőle - ami, ha eléggé siralmas is, ám ne feledjük el, ez Stress Test! Itt még a NASA erőműve is szaggatnának...). A Dreadnought-nál tehát főleg sebességbeli növekedést észlelhetünk - mindezt pedig néhány plusz fény mellett - ám nem kell túl nagy dolgokra számítani!

Unreal 2004

Digital Extremes-ék lövöldéjét valószínűleg ismét kevesekneek kell csak bemutatni, hiszen multi berkekben az egyik legnépszerűbb játékként tartják számon. Nemrégiben kidobtak ehhez is egy patchet, mely természetesen a 64 bites rendszereket szeretné megtámogatni. Mivel az egész csak egy 10 megás .zip file, amelyben két .dll található, már előre sejthető, hogy túl nagy grafikai újdonságokra nem kell számítani - elsősorban a - mint ahogy egy vérbeli multijátéktól elvárható - sebesség növelésére koncentráltak a készítők. Ennek jegyében végeztük el a méréseket, maximum grakikán, 1024 x 768-as felbontásban. A 2651 frameből álló time demo futtatása 32 biten 85 másodpercet vett igénybe, és ezalatt másodpercenként 31 képet tudott felmutatni a progi, míg ugyanezt a frameszámot 64 biten 64 másodperc alatt pörgette végig, ezzel 43 FPS-t produkálva. A sebességnövekedés tehát itt is szemmel látható, mi több tapasztalható, amit a multiőrültek bizonyára elégedett mosollyal vesznek majd tudomásul - hiszen ott csak a Frame per Secundum számít!

Tesztünket zárjuk egy kis értékeléssel: a 64 bit jó, meg szép - csak éppen a piac még mindig nem érett meg rá. Az eredmények kézzelfoghatóak, ám túl kevés játék és alkalmazás használja ki a teljesítményét, minek következtében az emberek sem ruháznak be egyelőre túl nagy számban rá. Persze ahogy Billi apó Ablakgarmadája ismét le kívánja igázni a tisztelt felhasználókat legújabb konstrukciójával, a helyzet mindjárt változni fog: feltehetőleg egyre többen váltanak majd az új technológiára - hiszen mint tudjuk: a fejlődés soha nem állhat meg.

Callisto
callisto@pc.games.hu

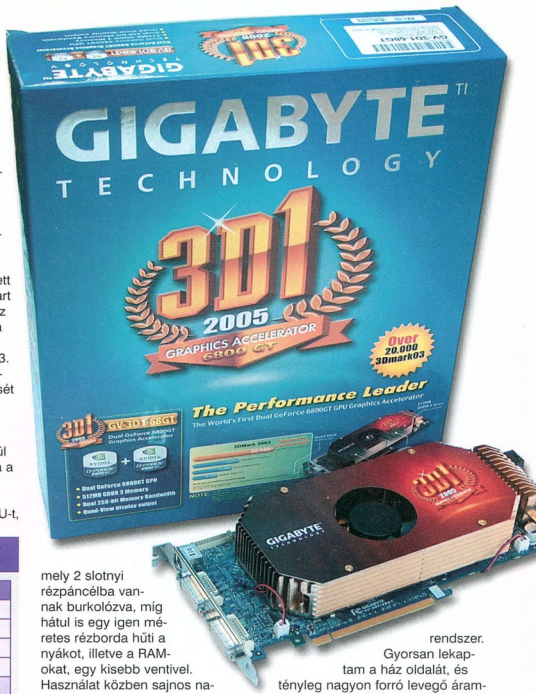
GIGABYTE GV-3D1-68GT

Avagy a kétfejű sárkány visszavág.

A Gigabyte mindig is próbált kitűnni a hardvergyártók tömegéből, és valljuk be nem egy saját, belső fejlesztése igen nagy népszerűségnek örvend. Sorolhatnám itt a csúcsalaplapjain helyet kapó kiegészítő tápmodult, a szinte az összes alaplapján helyet kapó Dual BIOS-t (2 BIOS chip található a lapokon, ami egy esetleges BIOS hiba esetén igen jól jöhet...), vagy a videókártyáin használt speciális hűtéseket.
Az Nvidia SLI technológiáját felhasználva a gyártó gondolt egy nagyot, és kihozta az első 2db GPU-t tartalmazó videókártyát (itt a mai kor GPU-ira gondolok, ugye a 3Dfx-es időkben már láttunk ilyet.). A kártya (Gigabyte GV-3D1) 2db 6600GT-t tartalmaz, 2x128MB memóriával, viszont csak Gigabyte SLI-s alaplapokban volt használható (szerencsére ez nem igaz tesztünk alanyára, minden SLI-t támogató alaplapban elzötyög márkától és platformtól függetlenül.).
Ezután már szinte várható volt, hogy mikor adja ki a nagytestvért, 2 db 6800GT-vel.

A kártya

A kártya, mint az fentebb is említettem, illetve ahogy a neve is sugallja, két 6800GT-t hordoz a hátán. A GPU-k a referencia 350Mhz helyett 375Mhz futott (a dobozon, illetve a Gigabyte honlapján is 370Mhz-es értéket adtak meg), míg a 2x256MB GDDR3-as RAM 1Ghz-es tempót diktált.
A kártya méretei lenyűgözőek. Egy szimpla Midi házba alig fért be, a kártya vége a winchestereket súrolta, ráadásul a teszthez használt alaplap szinte összes SATA slotját eltakarta, alig lehetett bedugni az egyetlen ki nem takart helyre a merevlemezt. A hűtés az igényekhez megfelelően batárira sikerült, 2 slotot foglal el, és óva intek mindenkit, hogy esetleg a 3. slot bármilyen kártyát is használjon, ugyanis ezzel a kártya hűtését akadályozza. Ehhez a kártyához már tényleg fegyverviselési kell, olyan nehéz... :) Szerencsére a tesztlapban a PCI-E slot korrektül van kialakítva, stabilan megfogta a kártyát.
A hűtés igen érdekes, elöl egy nagy ventillátor hűti mindkét GPU-t,



mely 2 slotnyi rézpáncélba vannak burkolózva, míg hátul is egy igen méretes rézborda hűti a nyákot, illetve a RAM-okat, egy kisebb ventivel. Használat közben sajnos nagyon is hallható a ventik munkája, iszonyatos hangzavart csapnak. Ráadásul a 2 GPU által termelt hőt sem vezetik el, az bennmarad a házban, igen hamar üvegházhatást okozva. Erre egy példa: mikor beraktam a kártyát a tesztgépbe, rögtön elkezdtem DoD:Source-al játszani. Körülbelül a war felénél járhattam, mikor elkezdett csikozni a monitor, hopsz gondoltam, ebből baj lehet. Gyorsan lenyomtam a wart, és pihentetem egy kicsit. Kikapcsoltam a gépet, vártam kb. 5 percet és megpróbáltam elindítani. Az XP boot képernyőjénél újraindult a masina, és a második és harmadik próbálkozásra is ez volt az eredmény. Rápillantottam a ház digitális kijelzőjére és majdnem hátast dobtam. A kártya 55 fokra hevitette a belső hőmérsékletet (más kártyákkal hosszú távon terhelve sem ment 37 fok felé), aminek az lett a következménye, hogy a passzív alaplapi chipset hűtő felforrósodott, és emiatt nem indult a rendszer.
Gyorsan lekaptam a ház oldalát, és tényleg nagyon forró levegő áramlott ki. Egy fél órás pihentető után bekapcsoltam, és elindult, ment is egy darabig, az első komolyabb tesztig. 3DMark05 alatt folyton kifagyott, nem sikerült lefuttatni a tesztet. Elindítván a Far Cry-t hamar kiderült, mi is a probléma. Kb. 5 perc futás után a képernyő alsó fele eltűnt, ami azt jelentette, hogy túlmelegszik az egyik (a slave) GPU. Gyorsan lejjebb vettem a működési frekvenciát a dobozon található 370Mhz-re és ez megoldotta a problémát. Utána vígan futott tovább, nem volt semmilyen gond, kivéve azt, hogy az első 12-es venti a ház levett oldalával is iszonyú forró levegőt fújt ki...
A kártyán volt más érdekesség is. A nyákon egy fura slot volt látható, melynek a rendeltetésére nem tudtam rájönni, aztán a kézikönyv (és a doboz tartalmának) gyors tanulmányozása után rájöttem miről is van szó. A kártyán ugye alapból 2db DVI port van, melyhez jár is egy DVI - D-SUB átalakító. Viszont

TESZTEREDMÉNYEK

		7800GTX	6800GT	GV-3D1-68GT
Doom 3	1280x1024	82	76	84
	1280x1024 IQ	70	52	75
	1600x1200	78	65	85
	1600x1200 IQ	52	38	63
Half-Life 2	1280x1024	115	108	109
	1280x1024 IQ	114	94	108
	1600x1200	115	102	110
	1600x1200 IQ	111	77	107
Far Cry	1280x1024	70	65	69
	1280x1024 IQ	64	47	66
	1280x1024 HDR	50	33	41
	1600x1200	69	60	69
	1600x1200 IQ	55	35	59
	1600x1200 HDR	40	24	30
Splinter Cell	1280x1024	75	50	83
	1280x1024 IQ	57	36	64
	1280x1024 SM3	57	30	56
	1600x1200	65	45	80
	1600x1200 IQ	41	28	46
	1600x1200 SM3	41	22	40
3DMark 05	1024x768	7 592	5 067	7 700
	1024x768 IQ	6 851	4 139	7 403
	1280x1024	6 652	4 210	7 043
	1280x1024 IQ	5 580	3 311	5 800
	1600x1200	5 789	3 471	5 946
	1600x1200 IQ	4 680	2 685	4 805

az SLI egy kissé hanyagolt, de semmiképp sem rossz ficsöre, hogy akár 4 monitort is tudunk szabályozni egyszerre gépünkről a 2 videókártya segítségével. Namost a Gigabyte gondolt erre is és elhelyezett egy portot a kártyán, amibe ha beledugjuk a dobozban található 2db D-SUB csatlakozót rejtő panelt, akkor ki tudjuk aknázni a 4 monitor meghajtásából jelentkező előnyöket.
A dobozban egyébként a szokásos S-Video - RCA átalakítón és a már említett DVI - D-SUB átalakítón kívül megtalálható még egy-egy teljes verziós Xpand Rally, Joint Operations és egy PowerDVD 6 is a driver CD mellett.

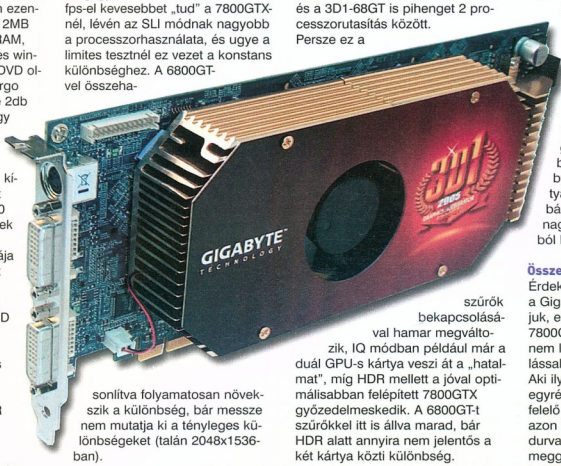
A tesztplatform és az ellenfelek
A teszteket egy Gigabyte GA-K8N-Ultra-SLI alaplapban, egy 3200+-os Venice magos Athlon 64 társaságában futtatam. A gépben ezenkívül helyet foglalt még 2x512MB Kingmax 400 Mhz-es DDR RAM, egy Seagate 80-as, SATAII-es winchester, illetve egy Toshiba DVD olvasó. A ház egy Raidmax Virgo 811 volt, gyárilag felszerelve 2db 120mm-es (elöl-hátul), és egy 80mm-es (oldalt) hűtőventilátorral, melyek a hőmérséklet függvényében fordulatszám szabályzottak. Ezen kívül a zavartalan áramellátást egy Hiper Power HPU-4R480 TypeR 480W-os tápegységnek köszönhettük.
A tesztben a Gigabyte kártyája mellé a már régi ismerősnek számító 6800GT-t illetve az Nvidia új üdvöskéjét, a 7800 GTX-et választottuk az Inno3D kínálatából.
A mellékelt táblázatban az „IQ" 8x anizotróp szűrést, és 4x élsimítást jelent, míg a Splinter Cell-nél a SM3 a Shader modell 3.0 és a HDR együttes használatát jelenti.

3DMark 05

Mint ahogy a táblázatban is látható, nagyon szépen kirajzolódik, hogy a duál 6800GT igen erős vetélytársa lehet egy 7800GTX-nek. Látható, hogy a „kétfejű" kb. 5-10%-os előnyt kovácsol a dupla működésből. A szimpla 6800GT-től a szűrők használata és a minél nagyobb felbontás hatására egyre jobban elhúz; 1600x1200-ban élményjavító effektekkel már csaknem 100%-os sebességnövekedés tapasztalható. Ez nagyon impresszív, de ne felejtsük el, a 3DMark egy szintetikus teszt, valós játékoknál messze nem garantálható ez az eredmény.

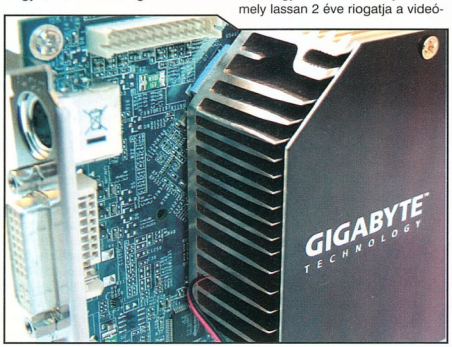
Half-Life 2

A Valve Software játéka - mint ahogy az eredményekben is látszik - már nem igazán alkalmas a GPU-k erejének demonstrálására. Sajnos a processzor közbeszól, a két nagyágyú még 1600x1200-ban is limites. Egy érdekesség viszont megfigyelhető. A 3D1-68GT kb. 5-6 fps-el kevesebbet „tud" a 7800GTX-nél, lévén az SLI módnak nagyobb a processzorhasználata, és ugye a limites tesztnél ez vezet a konstans különbséghez. A 6800GT-vel összehasonlítva folyamatosan növekszik a különbség, bár messze nem mutatja ki a tényleges különbségeket (talán 2048x1536-ban).



Far Cry

Ismét egy shader-intenzív játék, mely lassan 2 éve riogatja a videókártyákat. Mint láthatjuk a Far Cry is elérkezett a procilimithez, szűrők, illetve HDR nélkül a 7800GTX és a 3D1-68GT is pihenget 2 processzorutasítás között. Persze ez a szűrők bekapcsolásával hamar megváltozik, IQ módban például már a duál GPU-s kártya veszi át a „hatalmat", míg HDR mellett a jóval optimálisabban felépített 7800GTX győzedelmeskedik. A 6800GT-t szűrőkkel itt is állva marad, bár HDR alatt annyira nem jelentős a két kártya közti különbség.



Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Végre egy játék, amibe nem szól bele a CPU! Splinter Cell alatt a kártyák rendesen ki tudnak „pörögni" itt jobban megfigyelhetőek a teljesítménykülönbségek. A 3D1 elhúz, már ami a sima és az IQ módokat illeti, viszont a HDR itt is beüt, és ebben a módban sajnos ki kell egyeznie egy döntetlennel a jobb architekturális képességekkel rendelkező 7800GTX ellen. A 6800 GT-nek nem ad esélyt, 1600x1200-ban már 80-90%-os erőfölényhez jut az SLI sárkány.

Doom 3

Tesztünk utolsó programjával az OpenGL alatti teljesítményeket tudjuk összehasonlítani, melyet mostanában egyre kevesebbet használnak játékmotorok elkészítésére, köszönhetően a Microsoft agresszív DirectX politikájának. Ebben a tesztben leginkább a fillrate számít, azaz hogy mennyi textúrát képesek a kártyák „kibombázni" magukból. Ebből kifolyólag, ha rátekintünk az eredményekre, láthatjuk is, hogy bizony közel sem akkora a különbség a kártyák között, mint az előző tesztekben. Itt a papírforma győz, a 2x256bites memóriabusz mindent eldönt, a Gigabyte 2 GPU-t tartalmazó kártyája 15-20%-al veri a 7800-at, bár a 6800GT-nél csak 50%-al nagyobb teljesítményt tud magából kihozni.

Összegzés

Érdekes egy kártyát hoztak össze a Gigabyte konyháján. Mint láthatjuk, elég sok helyen megfogja a 7800GTX-et is, a teljesítményre nem lehet panasz, viszont a tálalással meggyűlhetnek bajaink. Aki ilyen kártyát szeretne magának, egyrészt gondoskodjon egy megfelelő tápegységről (500W kb.), azon kívül meg kell oldani háza durva szellőzését, különben hamar meggyűlhet a baja a szervizesekkel. Ezenkívül be kell szereznie jó pár füldugót is, ha éjszaka aludni akar az éppen töltögető gépe mellett. Sajnos a hűtés az fix, nem helyettesíthető alternatív léghűtéssel, maximum 2 db vízhűtő blokkal lehet segíteni az áldatlan helyzeten. Ezenkívül az SLI egyik nagy erősségéről, a bővítgetésről is le kell mondjunk. Bár drágább, de sok felhasználó inkább vesz egy 6800 GT-t és majd amikor lesz rá pénze, meglepi magát egy másikkal. Na már most jelen kártyánál egyben kell perkálni az összeget, ami ugye nagyon húzós, az ára meghaladja a 7800GTX-ét is.

Gyvi
gyvi@pc.games.hu

A tesztben használt eszközöket a Co-Run Kft. és az Aqua Computer bocsátotta rendelkezésünkre. Köszönet értük!

FELSŐ KATEGÓRIÁJÚ VIDEOKÁRTYÁK JÁTÉKOS SZEMMEL

Amikor a minőség a tét

Az előző számunkban közölt "Megfizethető videokártyák játékos szemmel" című cikkünk kapcsán számtalan levél érkezett, amelyben azt kértétek, készítsünk hasonló tesztet a felső kategóriás, drágább kártyákkal is. A kérésetek parancs, lássuk hát, hogy mire számíthat az, aki hajlandó valamennyivel több pénzt áldozni videokártya vásárlásakor.

A teszt alanyául három kártyát választottunk, az ATi színeit egy Gigabyte, míg az Nvidia színeit két Inno-3D kártya képviselte, mindhárom kártyából a PCI Express verziót teszteltük. A tesztkonfigurációt is minőségi alkatrészekből állítottuk össze, egy Gigabyte K8N Ultra SLI alaplapba bepakoltunk egy 3.2-es, 64 bites AMD processzort, és két darab egy gigás Kingmax memóriát.

Viszonyítási alapnak mindhárom kártyán lefuttattuk a 3D Mark05-öt, az eredményeket a mellékelt táblázatban láthatjátok. A két Nvidia kártya hozta a tőlük elvárható szintet, nekünk, ha 512 mega memória van egy videokártyán. Az előző teszthez hasonlóan most is kiválasztottunk több játékot, hogy aztán azokat futtatva meglássuk, melyik kártya mire is képes. A kiválasztott négy játék közül három, a F.E.A.R., a Quake 4 és a Serious Sam 2 az idei év három nagyágyúja, és egyben a három legnagyobb rendszerkövetelményt nyújtó programja is. Nem maradhatott ki a tesztből nagy kedvencünk, a Far Cry sem, amely a patch-ek telepítésével - a Serious Sam 2-höz hasonlóan - már a HDR-t, azaz a High Dynamic Range nevű, manapság divatossá váló fény effektet is használni tudja. Azt már a teszt elején tudtuk, hogy a Doom 3 grafikus motorját használó Quake 4-nek 20-30 százalékkal nagyobb a gépigénye a nagy előd énél, és hogy az Ultra High Quality-n történő futtatáshoz minimum 512 megás kártyára van szükség. Az előző tesztünk tapasztalatai alapján tudtuk, hogy a F.E.A.R. fejlesztői bizony olyan játékot készítettek, amely képes még a legdrágább kártyákat is megizzasztani. Minden kártya esetében játékban minden effektet maximumra, illetve highra állítottunk, hogy valóban a legszebb grafikát, a legmagasabb minőséget hozzuk ki a programokból.

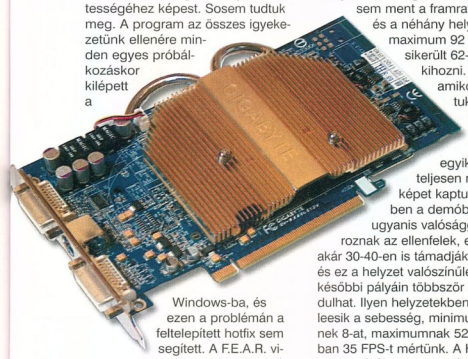
Gigabyte ATi Radeon X800XL - 512 MB

Az ATi kártya muzsikált leggyengébben a 3D-Mark 05-ben, mindenesetre mi arra voltunk kíváncsiak, hogy milyen teljesítményre képes a játékok futtatásánál. A minőséget tekintve egyértelmű hátránnyal indult, hiszen míg az Nvidia kártyái a Shader 3.0-t használják, addig az ATi kártya a Shader 2.0-t. A kártya maga amúgy igen szép kivitelű, alapvetően passzív hűtést használ, mindkét oldalára jókora bordát szereltek, és az egészet egy kisméretű ventillátorral fejelték meg. Egy kártyahelyet foglal, de nem igazán fér el mellé másik kártya, ha hagyományos elrendezésű - azaz nem SLI - alaplapba helyezzük. A kis ventillátornak köszönhetően ez a kártya volt a leghangosabb a teszt során, de a hangja még így is bőven a zavaró szint alatt maradt. A kártyán 2 DVI kimenet van, a dobozában, az árához méltóan kellemes mennyiségű lemezt (Xpand Rally, Spellforce: Order of the Dawn, Counter Strike: Condition Zero, Cyberlink Powerdirector 3 ME), és egyéb jóságot találunk. A szokásos DVI - VGA átalakító mellett egy HDTV kimenetet, és egy tartalék ventillátort is tartalmaz a csomag. A teszt során telepíteni kellett a kiadott meghajtó hotfixet, hogy a Serious Sam 2 hibátlanul tudjon működni, de sajnos még így is akadtak problémák, ezekről később. Kezdjük inkább Far Cry ömlétóságával. Legyen bármilyen magas felbontás, bármilyen magas a részletesség, a játék nem tud kifogni ezen a kártyán. Minden felbontáson a Radeon volt a leggyorsabb, és magasabb felbontásokon sem esett akkorát a frame rate mint a többi kártya esetében. Ahogy a Far Cry esetében, úgy a Quake 4-nél is sokkal melegebbek, élőbbek a színek ezen a kártyán, és a grafika is plasztikusabb, mint a másik két tesztelt példány esetében. A játék 1024*768-as felbontáson, High Quality részletességre állítva is játszható sebességgel fut, a legalacsonyabb frame rate 25, míg a legmagasabb 62 volt a tesztelt pályán, átlagban 45 FPS-t tudott produkálni. Ez az átlag játékosoknak abszolút megfelelő, nincsen túl nagy ingadozás, és a külső tereken, több ellenség mellett sem esik játszhatatlan szint alá a sebesség. 1280 * 1024-es felbontáson sajnos romlik a helyzet, a frame rate minimum szintje 16 FPS-re csökken, de a maximum marad 62, az átlagérték 37 körül alakul. A játék tehát továbbra játszható marad, de ha több ellenség megjelenik, akkor bizony beszaggathat a grafika. A teszt nagy csalódása akkor ért minket, amikor megpróbáltuk a kártya 512 megás memóriáját kihasználni, és az ATi Radeon az elvárásunkhoz képest valamennyivel gyengébben muzsikált, a teszt során nem igazán tudta megmutatni, miért is jó 1024*768-as és 1280*1024-es felbontást állítottunk be - illetve 1280*960-at ott, ahol a kártya csak azt a felbontást támogatta. Minden

ÁRAK, 3DMARK 05

Kártya	Ára	3DMark 05 - 1024x768	3DMark 05 - 1280x1024
Gigabyte ATi Radeon X800XL 512 Mb (256bit)	101 000 Ft	4752	3927
Inno3D Nvidia GeForce 6800 Ultra 256 Mb (256bit)	88 000 Ft	5437	4571
Inno3D Nvidia Geforce 7800 GT 256 Mb (256bit)	108 000 Ft	6539	5593

Ultra High Quality-re kapcsoltuk a grafika részletességét. Nagyon kíváncsiak voltunk ugyanis, vajon mennyit esik a frame rate az azonos felbontás High Quality részletességéhez képest. Sosem tudtuk meg. A program az összes igyekezetünk ellenére minden egyes próbálkozáskor kilépett a Windows-ba, és ezen a problémán a feltelepített hotfix sem segített. A F.E.A.R. viszont most is bizonyított, ahogy a mellékelt táblázatból is látszik, alaposan megizzasztotta a kártyát. Ha játszható sebességet szeretnénk elérni, ennél a kártyánál el kell felejtsük a maximális részletességet, legyen szó akár az 1280*960-as, vagy az 1024 * 768-as felbontásról. Nem kell azonban túl sokat butítani a grafikát, az élvezhető sebességet közepes részletesség mellett már sikerül elérni vele. A Serious Sam 2 nagyon becsapós, pár pályát végigjátszva azt tapasztaltuk, hogy 1024*768-ban, maximális részletesség mellett bőven játszható, legrosszabb esetben sem ment a framrate 28 alá, és a néhány helyen mért maximum 92 FPS-sel sikerült 62-es átlagot kihozni. Ellenben, amikor lefuttattuk az elmentett time demók egyikét, már teljesen más összképet kaptunk. Ebben a demóban ugyanis valósággal záporoznak az ellenfelek, egyszerre akár 30-40-en is támadják a főhőst, és ez a helyzet valószínűleg a játék későbbi pályáin többször is előfordulhat. Ilyen helyzetekben eléggé leesik a sebesség, minimum értéknek 8-at, maximumnak 52-t, átlagban 35 FPS-t mértünk. A HDR kikapcsolásával furcsa mód az ATi kártya esetében semmit sem nyertünk, nagyjából ugyanazokat az értékeket hozta a program játék közben, és a timedemó során is. 1280*1024-es felbontásban, a játékban átlag 48, a time demóban átlag 32 FPS-t mértünk. Aki maximális részletességre törekszik, annak érdemes hát az alacsonyabb felbontást választania.



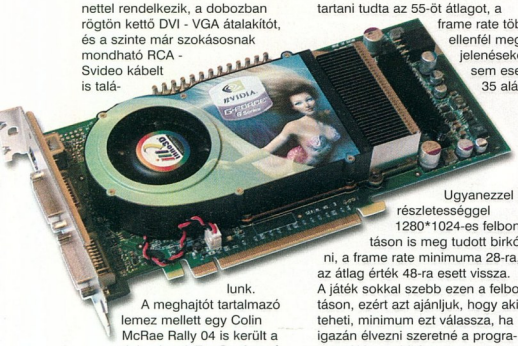
Inno3D Geforce 6800 Ultra - 256 MB

A 3DMark05 eredményeknek megfelelően most az Nvidia öregebb, valamivel olcsóbb kártyája kell következzen. Ez a kártya meglehetősen brutális külsejű, két foglalatot is elfoglal, és a boot-oláskor meglehetősen hangosan pörgeti fel a ventillátorát. Ettől picit megijedtünk, de később kiderült, semmi okunk a pánikra. Pár másodperc után visszaváltott halk duruzsolásra, és ez így maradt, még a legizzasztóbb tesztek során is. Az előző kártyához hasonlóan két DVI kime-

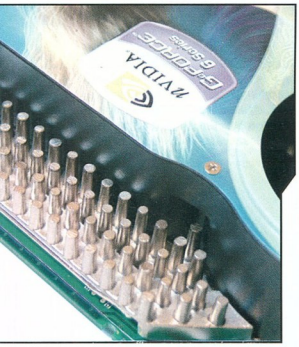
FAR CRY

Kártya	Átlag FPS - 1024*768	Átlag FPS - 1280*1024
Gigabyte ATi Radeon X800XL	67	64
Inno3D Nvidia GeForce 6800 Ultra	55	42
Inno3D Nvidia Geforce 7800 GT	60	49

nettel rendelkezik, a dobozban rögtön kettő DVI - VGA átalakítót, és a szinte már szokásosnak mondható RCA - Svideo kábelt is találunk.



A meghajtót tartalmazó lemez mellett egy Colin McRae Rally 04 is került a dobozba. A Far Cry futtatásánál a kártya hozza az elvárható szintet, 1024*768-ban stabilan 55, 1280*1024-ben stabilan 42 FPS-sel tudja megjeleníteni a játékot. Mindezt bekapcsolt HDR-rel, tehát azoknak, akiknek inkább a sebesség számít, a részletesség csökkentése mellett vagy - még inkább helyette - a HDR kikapcsolásával is gyorsítani tudják a megjelenítést.



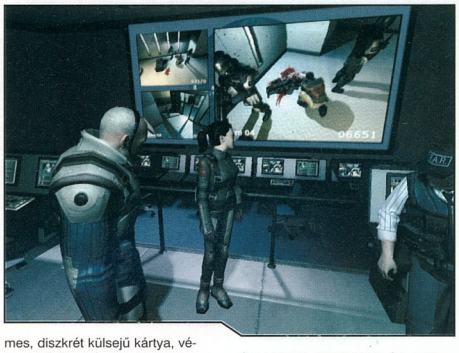
A Shader 3.0-nak köszönhetően a grafika gyönyörű, a belső tereknél, és több ellenfél megjelenésekor sem kell tartanunk a sebesség túlzott csökkenésétől. A Quake 4 futtatása nem okozott túl nagy gondot a kártyának, 1024*768-ban, High Quality részletesség mellett tartani tudta az 55-öt átlagot, a frame rate több ellenfél megjelenésekor sem esett 35 alá.

Ugyanezzel a részletességgel 1280*1024-es felbontáson is meg tudott birkózni, a frame rate minimuma 28-ra, az átlag érték 48-ra esett vissza. A játék sokkal szebb ezen a felbontáson, ezért azt ajánljuk, hogy aki teheti, minimum ezt válassza, ha igazán élvezni szeretné a programot. Aki a stabil frame rate-re esküszik, inkább vegyen vissza néhány beállítást mediumra, ahelyett, hogy a programot 1024*768-ban futtatná. Annak ellenére, hogy a program határozottan jelezte, az Ultra High Quality részletesség beállításához 512 megás kártya kell, mi egy merész lépéssel beváltottuk a hatalmas frame rate zuhanást, és kipróbáltuk a 6800 Ultrával. 1024 * 768-ban a mért minimum FPS ebben az esetben 21-re esett vissza, míg az átlag 48 körül mozgott. Az eredmények azonban csalókák, a játék sebessége a jónak tűnő frame rate ellenére szinte az élvezhetetlenség határára esett vissza. Mit tehetünk, meg kell tanulnunk, hogy a Doom 3 motor Ultra High Quality textúrái valóban csak 512 megás kártyával lehet élvezni. Persze, az előző kártya kapcsán kiderült, hogy nem minden arany, ami fénylik...

A F.E.A.R. esetében újra kénytelenek vagyunk megállapítani, bizony gyilkos egy alkalmazás ez. 1024*768-ban, maximális részletességet beállítva a frame rate akár 12-re is visszaesheti. Bár az átlag 34 FPS játszható sebességet sugall, be kell látnunk, ennél a kártyánál is érdemes visszavenni a részletességből. 1280 * 960-nál már az átlag sem az igazi, 23 FPS-t tudtunk a kártyából kicsikarni. Sam barátunk mind 1024*768-as (átlag 57), mind 1280*960-as felbontáson (átlag 39), teljes részletesség mellett is játszható, bár a time demó ezt a kártyát is megizzasztotta, ha rengeteg ellenfél támad ránk, számolnunk kell az akár 10%-os sebesség csökkenéssel is.

Inno3D Geforce 7800 GT - 256 MB

Tesztünk nyertese, amit következő számunk valamelyikében mindenképpen összeeresztünk majd egy új generációs ATi kártyával. Kelleti las-



mes, diszkrét külsejű kártya, vékony hűtőbordával, kellemes hanggal. Egy foglalatot igényel, és a következő foglalatba valóban be tudunk helyezni egy másik kártyát, ha úgy hozza a szükség. Két DVI kimenettel rendelkezik, mindkettőhöz találunk VGA átalakítót a dobozban. Emellett találunk még egy RCA - Svideo kábelt, egy HDTV kimenetet, és extra szoftverként egy Colin McRae Rally 04-et is. A Far Cry furcsa mód

sabban fut, mint az ATi kártyán, és nem sokkal gyorsabban, mint a 6800 Ultrán. Természetesen ettől függetlenül minden felbontásban, minden effektet a legnagyobb részletességre állítva is megfelelő sebességgel tudunk játszani. Ez majdnem igaz a Quake 4-re is, hiszen 1024*768-ban, High Quality részletesség mellett átlag 58, 1280*960-as felbontás, hasonló részletesség mellett átlat 54 FPS-t tudott produkálni. A majdnem az Ultra High Quality-re vonatkozik, mert bár a sebesség minimuma 18, maximuma 53 FPS között mozog, azonban túl nagy a sebesség ingadozás. F.E.A.R. Hát bizony, ez a játék képes bármely kártyán kifogni. Mindenesetre, ha megelégszünk az 1024*768-as felbontással, akkor ezzel a kártyával élvezhető sebességet kapunk, még maximum részletesség mellett is. Nagyobb felbontáson már kénytelenek leszünk lejjebb adni az igényekből. A Serious Sam 2 mindkét felbontáson úgy hasít, ahogy azt illik, még akkor is, ha éppen 30-40 ellenfél tör az életünkre (1024*768: átlag 50-70, 1280*1024: átlag 40-53 FPS). Mindenesetre, ha valaki úgy érzi, még több sebességet szeretne kicsikarni a kártyából, érdemes kikapcsolni a HDR-t, így 10-15 százalékos sebesség növekedést is el lehet érni.

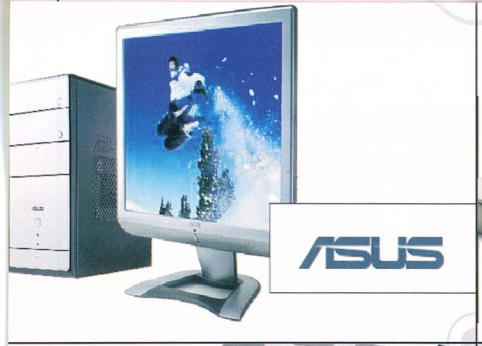
A tesztek során nem kezdtük el tuningolni, túlhúzni a kártyákat, valószínűleg ilyen módszerrel sikerült volna jobb eredményeket is elérni. Inkább arra voltunk kíváncsiak, hogy alapból mit tudnak a kártyák, és hogy a jelenleg megvásárolható legbrutálisabb gépigényű játékok milyen sebességgel képesek futni, ha maximális minőségre törekszünk. Reméljük, hogy ezáltal azoknak is támpontot tudtunk szolgálni, akik valamenynyivel többet tudnak áldozni szenvedélyükre.

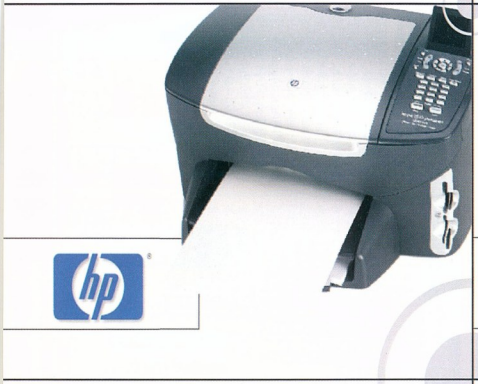
Tim Norton

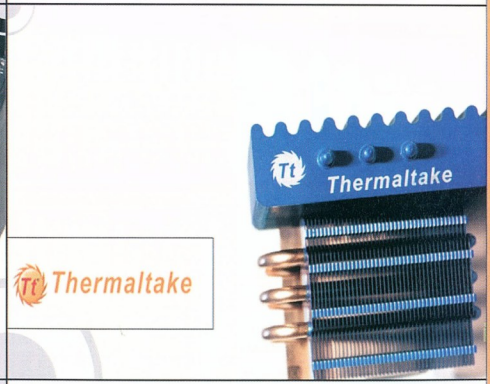
A tesztben szereplő kártyákat az Aqua Computer és a Co-Run Export-Import Kft bocsájtotta rendelkezésünkre. Köszönjük!

F.E.A.R. PERFORMANCE TESZT

	Gigabyte X800XL		Inno3D 6800 Ultra		Inno3D 7800 GT	
Felbontás	1024x768	1280x960	1024x768	1280x960	1024x768	1280x960
Min. FPS	15	10	12	13	23	18
Max. FPS	71	79	78	71	98	84
Átlag FPS	25	17	34	23	44	30
25 FPS alatt:	40%	72%	24%	47%	3%	31%
25-40 FPS között:	48%	23%	39%	43%	36%	45%
40 FPS fölött:	12%	5%	37%	10%	61%	24%







FOCUS
COMPUTER HUNGARY

1054 Budapest, Kálmán I. U. 21.
Telefon/Fax: (36-1) 311-0083
E-mail: info@focus.hu

Sulinet expressz

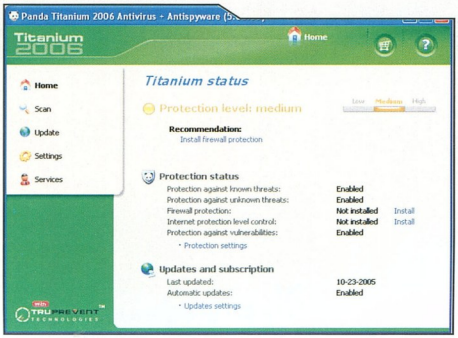
www.focus.hu

ŐSZI ANTIVÍRUS KÖRKÉP

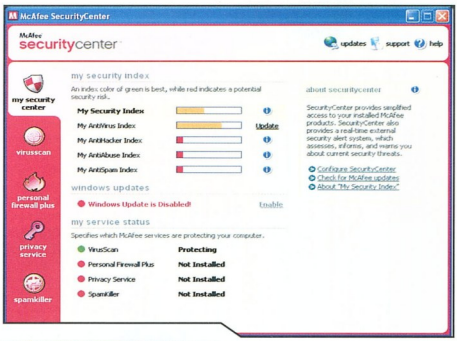
Legjobb védekezés a védekezés

Szerencsére azt szinte már mindenki megtanulta, hogy a számítástechnikának is van sötét oldala, és hogy a kéretlen támadások elleni védekezés nagyon komoly, és rendkívül fontos feladat. Lassan már azt is mindenki megtanulja, hogy nem csupán a vírusok, de a trójai-, spyware-, és adaware programok is számtalan bosszúságot, problémát okozhatnak. A védekezés megfelelő eszközének kiválasztása azonban nagyon nehéz feladat, sokszor egy rosszul megválasztott program akár több kárt is okozhat, mint amennyi a haszna. Ráadásul nem árt tisztában lenni ezen programok gépigényével sem.

Az ismert antivírus programok fejlesztői mára nem csupán a vírusok elleni védekezést, de a bevezetőben említett egyéb veszélyforrások elleni küzdelmet is rendkívül fontosnak tartják. Nem véletlen hát, hogy szinte mindegyik program csomagban is megvásárolható. Ezekben a csomagokban az antivírus programok mellett többnyire tűzfalat, spam szűrőt, spyware, adaware szűrő programokat is találunk. Feltelepítettük, és megvizsgáltuk hat ismert, és általunk leginkább használt program legújabb verzióját, hogy lássuk, mi az egyes programok előnye, hátránya, miben tudnak többet, kevesebbet. A felsorolt programok futtatásához minimum 200-300 Mhz-es processzorral, és 64-128 megabyte memóriával felszerelt számítógép szükséges.



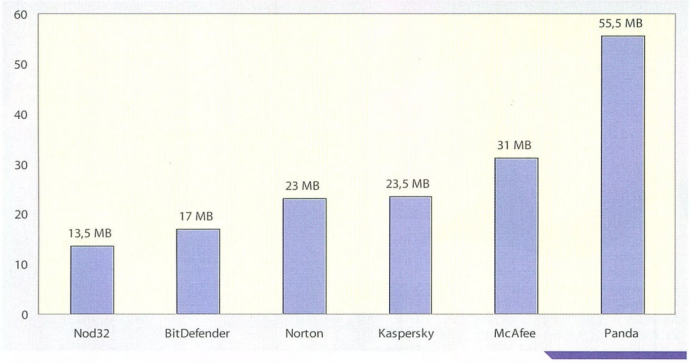
Panda Platinum Internet Security 2005 with AntiSpyWare
(www.pandasoftware.hu)
A Panda Platinum csomagjában minden megtalálható, amire csak szükségünk lehet. A vírusok kiszűrése mellett számos hasznos szolgáltatást nyújt, többek között tűzfal programot, spam - azaz kéretlen reklámlevél - szűrőt, kémprogram védelmet, adathalászat védelmet, és web tartalom szűrést is tartalmaz. Az automatikus frissítést/letöltést beállítva elméletileg naponta frissíti a vírusokat tartalmazó adatbázisát. Telepítése közben ellenőrizhetjük a gépünk memóriájában futó alkalmazásokat, hogy már ekkor kiszűrhessük az aktívan tevékenykedő kártevőket. A beépített True Prevent technológiát kihasználva beállíthatjuk, hogy a program a még ismeretlen hatást kiváltó, kártékony kódnak tűnő programokat is kiszűrhessee. A telepítése után azt is ellenőrzi, hogy minden fontos Windows biztonsági frissítés telepítve van-e. Három különböző biztonsági szintet állíthatunk be, érdemes kipróbálni mindhármat, hogy lássuk, az igényeinknek melyik felel meg leginkább. A hat kipróbált program közül a Pandának volt a legnagyobb memória igénye.



McAfee Internet Security Suite
(www.mcafee.com)
A csomag a víruskereső mellett tűzfal programot, „privacy service" néven futó spyware szűrő alkalmazást, illetve spam szűrőt is tartalmaz. A telepítése után a Security Center-ben tudjuk frissíteni az adatbázist, és itt tudjuk beállítani a programot az igényeinknek megfelelően. A már máshonnan is ismerős, lassan már alapnak számító szolgáltatásokon kívül semmi extrával nem szolgál. A Panda-hoz képest csendes alkalmazás, a telepítése után akár meg is feledkezhetünk róla, nem bombázza folyamatosan üzenetekkel felhasználóját.

Kaspersky Personal Security Suite
(www.kaspersky.com)
A Kaspersky élen jár a kiadott vírus adatbázisokat számát, és a frissítések gyorsaságát tekintve. Nem véletlen hát, hogy az automata frissítést akár néhány órányi intervallumra is beállíthatjuk. Ha az aktuális frissítés letöltése közben megszakad az internet kapcsolatunk, a már letöltött állomány nem veszik el, az internet kapcso-

ANTIVÍRUS PROGRAMOK MEMÓRIA IGÉNYE ALAPÁLLAPOTBAN



PC Dome online shop

shop.pcdome.hu

hardver eszközök

Belkin Nostromo SpeedPad n52	8990 Ft
Logitech G5 Laser Mouse	17990 Ft
Logitech G7 Cordless Laser M.	23990 Ft
Logitech MX518 Mouse	12490 Ft
Logitech QuickCam Fusion	24990 Ft
Sennheiser PC160 Headset	23990 Ft

aktuális ajánlat

Black & White 2	11990 Ft
Boiling Point (H)	9990 Ft
Call of Duty 2	13990 Ft
Counter-Strike: Source	7490 Ft
Fahrenheit (H)	9990 Ft
FIFA 06 (H, DVD)	12990 Ft
Myst V: End of Ages	7990 Ft
The Sims 2: Éjszakák (H)	7490 Ft

4000 Ft alatt

Armies of Exigo (H)	3990 Ft
Army Racer (H)	1999 Ft
Call of Duty (GotY)	3990 Ft
Counter-Strike 1 Anthology	3990 Ft
Far Cry	2490 Ft
Hidden & Dangerous 2	1990 Ft
Syberia (H)	1490 Ft
UFO: Aftermath CE (H)	1990 Ft

8990 Ft

23990 Ft

23990 Ft

11990 Ft

13990 Ft

7490 Ft

9990 Ft

12990 Ft

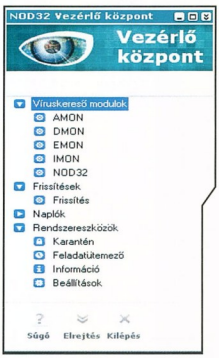
7990 Ft

shop.pcdome.hu

A feltüntetett árak tartalmazzák az ÁFA-t. (H) = Magyar nyelven. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

lat újbóli létrejötte után folytatódik a fájl letöltése. Az antivírus funkció mellett természetesen védelmet nyújt az illetéktelen behatolók, a kéretlen reklám levelek, a spyware, dialer és egyéb kártékony kódok ellen is. A BitDefender után ennek a programnak tart a leghosszabb ideig a rendszer teljes vizsgálata, köszönhetően az igen magas precizitásnak.

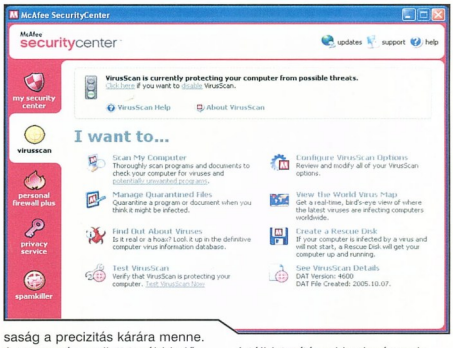
BitDefender 9 Internet Security
(www.bitdefender.com)
A szerkesztőség egyik kedvence, nagyon alapos, a rendszer teljes átvizsgálása éppen emiatt neki tart



a legtovább. A csomag részeként tűzfal programot, „Parental Control" néven futó webes szűrést, és kéretlen reklámlevél szűrőt is kézhez kapunk. A telepítése után a képernyő jobb alsó sarkában megjelenik egy kis kijelző, amivel nyomon követhetjük a program - vírus keresőjének és tűzfalának - tevékenységét. A Kaspersky-hez hasonlóan ebben a programban is beállíthatunk akár háromóránkénti frissítést. A tűzfal és a spam szűrő egyszerűen testre szabható.
A precíz keresésnek ára is van, a program telepítése után érezhetően lassulnak a fájl műveletek.

Norton Antivirus 2006
(www.norton.com)
Bár a memóriát kevésbé terheli, mint a Panda, a fájl műveleteket, és a levelezést is szemmel láthatóan lassítja. Ettől függetlenül nagyon komplex alkalmazás csomag, amely az eddig felsorolt összes vírus és egyéb kártékony kód ellen védelmet nyújt. Az aránylag ritkább vírus adatbázis frissítést ellensúlyozandó a fejlesztők a Panda megelőző rendszeréhez hasonló megoldást alkalmaztak, azaz a program elméletileg a még ismeretlen kártevőket is ki tudja szűrni.

Nod32 for Microsoft Windows
(www.nod32.hu)
A keresés sebességét tekintve a Nod32 vitte el a pálmát, pedig nem mondhatnánk, hogy a gyorsaság a precizitás kárára menne. A gyorsaság mellett további előnye a program letisztultsága, egyszerűsége, még a kezdő felhasználók sem zavarodnak össze a használata során. Az antivírus szolgáltatás mellé könnyen konfigurálható, egyszerűen használható tűzfalat integráltak a fejlesztők. Az előző programokhoz képest kevesebb szolgáltatást nyújt, viszont sebességét, és memória igényét tekintve verhetetlen.



Aki esetleg még nem talált rá a kedvencre a meglehetősen nagy választékból, az le tudja tölteni az összes program kipróbálható - és általában időkorlátos - verzióját.

A túlbiztosítással is vigyázzunk, még ha sikerül is egymás mellé több alkalmazást telepíteni, akkor se futtassunk egyszerre két antivírus programot a gépünkön. Ha telepítettük a kiválasztott programot, első dolgunk az adatbázis frissítése, a frissítések automatikus letöltésének beállítása, illetve lehetőleg egy teljes rendszervizsgálat legyen. Miután sikerült kiválasztani a megfelelő programot, vásároljuk meg, és így a számítógépünk védettségével kapcsolatos problémákat egy-, egyes programoknál pedig akár két évre is letudhatjuk.

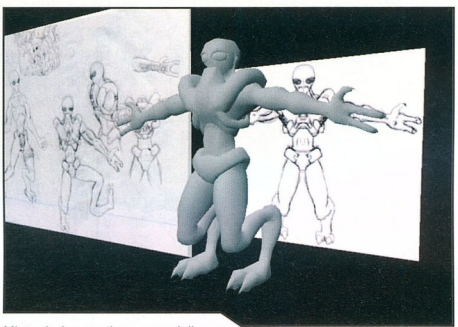
Tim Norton

A MODFEJLESZTÉS REJTELMEI ÉS BUKTATÓI 7.

Egy játékfejlesztői karrier kezdete...

Nehéz szituációban kell helytállnom most, hiszen a rovat ismételtem egy olyan fejezetéhez érkezett, melyben olyan területre kell elkalauzolnom a tisztelt olvasót, mellyel eddigi pályafutásom során még nem foglalkoztam, nincsen tapasztalatom az adott témában. Hála az égnek, a Radioactive games egyik embere, Coyote készséggel állt rendelkezésemre, és látott el bőséges információkkal, hogy a témában szerzett hiányos tapasztalatmennyiség ellenére iromány om ne tartalmazzon homályos részeket, tárgyi tévedéseket. Ezúton is köszönöm neki, hogy segítette munkámat jelen értekezésem elkészítéséhez.

Hogy mi mindenhez juthat az, aki életében megtanul valamilyen 3D-s programot kezelni? Nos elárulom, az ilyen emberek kincset érnek! A modellezés nem csak a játékban található karakterek (játékos- és ellenségmodellek) kivitelezésére terjed ki, hanem emellett rengeteg mást is ezen programok segítségével építenek fel. Így készülnek az FPS-ekben a fegyverek, stratégiai játékokban az épületek és egységek, a különböző pályaelemek (ún. mapobjectek), sőt már egyre inkább maguk a játékok pályáinak részei (pl. a barlangok, vagy a bonyolultabb felépítésű pályarészek) is valamilyen 3D-s tervező gyümölcsei! A 3D grafikusok lehetőségei tehát korlátlanok, és megszerzett tudásukat a játékkészítésen kívül akár más foglalkozásokban is kamatoztathatják (pl. animátorstúdiókban, speciális effektek készítésében).



Mint minden esetben, a modellezés kapcsán is úgy a legcélszerűbb elkezdeni munkánkat, hogy papírra vetjük elképzeléseinket. A koncepciórajzokkal egy egész fejezeten át foglalkoztunk, így csak annyi kiegészítést tennék hozzá a dolgokhoz, hogy mondjuk egy kitalált külsejű karakter esetében ajánlatos a lehető legtöbb perspektívából megrajzolni a készülendő modellt, főleg, ha nem mi fogjuk elkészíteni, hanem csak a terveket szállítjuk hozzá. Hathatós segítséget nyújt, ha elölről, oldalról és hátulról egyaránt elkészítjük a rajzot, sőt egy negyedik képen - tetszőleges pozitúrában - egy kiszínezett (skintervezettel rendelkező) rajzot is készítünk, mely megkönnyíti a textúra leképzését is a modellhez. Az már tényleg a maximum, ha a modell mellett ott szerepel a kiterített (2 dimenziós) skin tervezett kinézete is. Ez már a profizmus és az odafigyelés legfelsőbb fokát jelenti.

A 3D-modellezés az egyik legbonyolultabb és legtöbb munkát igénylő feladat a fejlesztések során, nem annyira a feladat nehézsége, hanem összetettsége miatt, és mert rengeteg feladatból áll. Ha nagy megelégedettséggel megszemléltük elkészült hatalmas poligongubancunkat, még nem dőlhetünk hátra elégedetten vigyorogva, hiszen a munka oroszlánrésze még csak ezután következik. Szükséges csontozással, vagy drótvázzal ellátni modellünket, hogy az animációk könnyen elkészíthetők legyenek, ha ez megvan, akkor persze utána rögtön nekiláthatunk az animálásnak is. A végső stádium pedig a skin, a modell textúráinak elkészítése, ráfeszítése a modellre, ami rengeteg aprólékos munkával jár, ráadásul textúrakészítés esetében már szóba jöhet a 2D grafika is, mely tudás elsajátításának szintén sok időt kell szentelnünk, hogy a lehető legbrutálisabb eredményt érhessünk el a felruházandó modell textúráinál is.

Nem létezik hathatós és tökéletesen leírható mód arra, hogy hogyan válják valakiből nagyszerű poligonhuszár. Mint annyi más dolog, természetesen ez is megkíván némi tehetséget, azonban a többi egyszerűen ráragad az emberre, vagy akár tudatosan is csiszolhatóak képességeink némi gyakorlással. Egyetlen örök feltétel viszont létezik: a kreativitás, a fantázia. Egy alkotó számára mindig rendkívül fontos, hogy nagy képzelőerővel rendelkezzen, és ez alól a modellezés, mint művészeti ág sem kivétel.

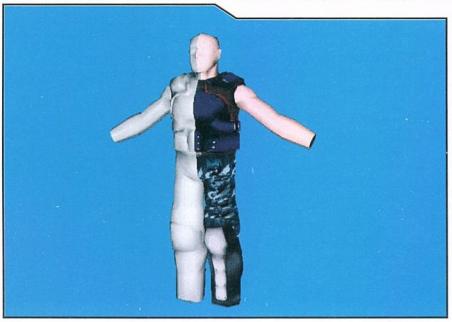
Ha olyan feladatot kapunk, hogy például modellezzünk meg egy tankot, akkor nekiállhatunk csak úgy, ide-oda tologatva a vertexeket, egyre több poligont kreálva. De ilyenkor az a célravezető, ha rajzolunk egy referenciát. Még jobb, ha konkrét, már létező típust kell megmodellezni, mert akkor irány az internet, és jó esetben

LINKBÁZIS

Mint Coyote is említette, elég pár jól hangzó kulcsszót bepötyögnünk a "Guglíban", és találatok millióival találjuk szemben magunkat. Azonban véleményem szerint mégsem jönne roszszul némi kiindulási alap, így pár érdekes linket eme hasábban is meg szeretnék osztani veletek. Sajnálatos módon hazai hivatkozásból elég kevés akad, érdemes ellátogatni a 3d.lap.hu oldalra, ott megtalálhatjuk a hazai oldalak nagyját. Ami még hasznos lehet, az a world3d.hu oldala, mely rendkívül tartalmas, és olvasmányos cikkeivel igyekszik csábítani.
Határainkon kívül már igencsak bőséges kínálat vár mindenkit, szinte azt se tudja az ember, hova kapjon hirtelenjében. A legnagyszerűbb kiindulási oldalak a *www.3dkingdom.org*, a *www.3dcafe.com* és a *www.amazing3d.com* oldalak, ezen hivatkozások a rovat egy-egy régebbi részében is említésre kerültek. Ami újdonságként hathat az olvasó számára, az a *www.webreference.com/3d* oldal, melyen rengeteg ingyenes segédet, tutorialok százait és PDF könyveket találhatunk, és mind a 3D modellezés témájához kötődik.
Egy érdekes link: közvetlenül az autók modellezéshez kapcsolódik a *www.marcotraverso.it/cbd/3d*-tutorials.html oldala, ahol kizárólag azt tanulhatjuk meg, hogyan tervezzünk überbrutál verdát! Aki a Google segítségével sem tud elegendő mennyiségű információt összegyűjteni, annak lesznek nagy segítségére a *www.oken3d.com/links/3dtut.html* és a *www.opendesigner.it/Html/Links.html* oldalakon található linkgyűjtemények. Alkotásra fel!

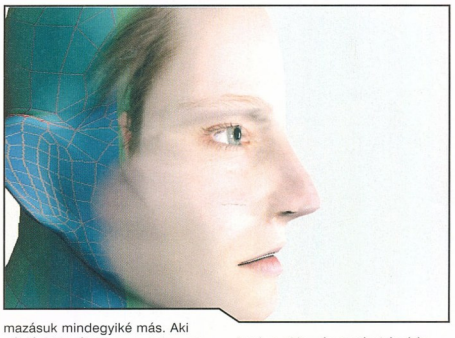
semmi más nem szükséges, hiszen találhatunk olyan típusú referenciát, amivel nemcsak a modellezés, de a textúrázást is meg tudjuk oldani. A legjobb referenciákat felhasználhatjuk oldal, elől, hátul, valamint felülnézetben is a modellünk kialakításához. Ha tudunk ilyen referenciákat szerezni (akár netről, vagy concept artokat), nemcsak arányosabban, de könnyebben és céltudatosabban alakíthatjuk a munkánkat.

Mint a fenti példából kitűnik, a modellező munkájához gyakran szinte teljességgel elengedhetetlen az internet-kapcsolat megléte. Nem csak a példaanyagok begyűjtése, hanem az ott található tutorialok használata végett is, amelyek nemcsak azt mutatják meg, hogyan kell, hanem azt is, hogyan kell jól modellezni. Mert fontos, hogy még a highpoly modelleknél se legyenek felesleges felületfelosztások, bent maradt felesleges vertexek, megkétszerezett élek stb. Csak gépeld be a keresőbe, hogy „3d modelling tutorials", és dőlni fognak a találatok. A keresést le lehet szűkíteni a 3D-szerkesztő nevének megadásával (Maya, 3DS Max) és a specializált feladat nevével (autó, emberi test) is. A cikkhez mellékelt „linkek"-ben több érdekes kiindulópont hivatkozása is megtalálható összegyűjtve, ám ne feledjük, ez csak csekély töredéke az interneten valóban megtalálható hasznos és gyakran rendkívül fontos oldalaknak.



A megfelelő alkalmazás kiválasztása az alkotás korlátlan szabadságához szintúgy lehetetlen feladat, sőt, általánosan használható képletet sem lehet alkotni a programok használatáról, mert egyszerűen annyira merőben különböznek egymástól, és kezelésükben is annyi a különbség, hogy a terjedelmi gát erre messze nem ad lehetőséget. Ezért inkább nem is térnék ki a programspecifikus megoldásokra. A legelterjedtebb szerkesztők talán a Lightwave, a 3DS max, a Maya, és az XSI Softimage, de ettől lényegesen több 3D-s modellező program létezik és kapható több-kevesebb pénzért. Ezekben mindegyikben megvannak ugyanazok az alapfunkciók, csak más néven, menürendszereik, ajánlott munkamódszereik más felépítésűek. Azt sem lehet igazán mondani, hogy ez, vagy az a program jobb modellezésre, animálásra stb., hiszen mint az előbb írtam, használatuk, alkalmazásuk mindegyiké más. Aki például Mayában nagy nehezen megtanult modellezni, az kissé értetlenül ül le elsőre az XSI elé, és ha már megtalálta az alapfunkciókat se biztos, hogy ugyanolyan hatékonysággal tud majd vele dolgozni, mint Mayával. Ugyanez igaz fordítva is. A dolog trükkje egyrészt a tapasztalat, másrészt a gyorsmenük, gyorsbillentyűk használata, amelyek ismerete nagyban elősegíti a munkafolyamatokat, harmadrészt pedig a program modellező része által biztosított speciális funkciók gyors kitapasztalása (például, hogy menynyire lehet paraméterezni a parancsokat, milyen modellezési toolokat biztosít...).

Készülendő karakterünkkel több dolgunk lesz, mint gondolnánk! A modellezés miértjeivel, az animáció-készítés alapjaival, valamint (ha marad még hely a hasáboson), a skin-, és textúrakészítés rejtelmeivel folytatódik sorozatunk a következő részben!



Wastrel - Coyote közreműködésével
doom3@citromail.hu
http://ragames.atw.hu

Ui: A jelenlegi illusztrációk egy része a Radioactive games fejlesztésében készülő Survivor of disaster nevű játékból származik, másik része válogatás nagy részletességű modellek képeiből.

ESZKÖZTÁR

Akik modellezésre adják a fejüket, netán a későbbiekben pénzkeresés céljából is fel szeretnék használni a tudásukat, rendkívül mélyen a pénztárcájukba kell nyúlniuk. A profi 3D-s programok ugyanis a legdrágább alkalmazások közé tartoznak, egy rendesen felcuccolt 3D Studio Max (különböző pluginekkel) akár egymillió forintnál is vaskosabb árért vásárolhatók meg! Hála az égnek, léteznek nagyon olcsó, sőt ingyenes alternatívák, ám ezek többsége nem használható üzleti célokra. Konkrét ajánlást nem lehet tenni, ugyanis minden alkalmazásnak megvannak a maga előnyei és hátrányai, erősségei és gyengéi. Ezért a legjobb, ha körülnézünk a *grafikaiszoftver.lap.hu*-n, majd a különböző próbaverziók csekkolása után saját szájízünknek megfelelően döntünk valamelyik program mellett. Ne feledjük, hogy a skinkészítéshez nem árt egy profi 2D-s grafikai program is a 3D-sek mellett, ezekről is bőséggel kaphatunk információkat a fenti url-címen.

ZSARGON

Poligon: Magyar jelentése sokszög. Minden modell kis apró sokszögek (legtöbbször háromszögek) sokaságából épül fel, ezen kívül az ütközésérzékelésben is legtöbbször ezen sokszögek elhelyezkedését veszik figyelembe a játékengine-ek. Mivel a poligonokból felépített testek csakis szögletes alakúak lehetnek, míg a poligonos szerkesztésmódnál nem találnak ki jobbat, nem lehet tökéletesen görbe felületeket alkotni, legfeljebb kerekíteni lehet a készülő modell alakját a minél sűrűbb poligonhálóval. A szögletestől eltérő formák kezelésére hozták létre a voxel fogalmát, melyeknek azonban a lassú lekérpzés, és a 3D-kártyák támogatásának hiánya miatt manapság mégis nagyon kevés szerepük van, mindössze a nagy terepekkel rendelkező játékok (pl. Delta Force) alkalmazzák eme technikát.

Skin: Az elkészült modellre ráhúzott textúra, azaz a bőr. Lehet az összes textúra egyetlen képfájlban, de lehet minden egyes részhez külön-külön is.

Csontozás: Ha modellünk már nagyjából készen áll, a karakterek animációit sem árt leképezni, hogy ne csak csússzon a földön a modell, hanem mondjuk járjon a lába is. Ehhez szükséges a csontozás/drótváz elkészítése, mely abból áll, hogy különböző pontokat összekötve határozzuk meg a különböző ízületek helyzetét, amelyekből a mozgás kiindulhat.

KEMÉNY, MINT A TÉL

Westeros nemesi házainak küzdelme a hatalomért

Különleges játék kerül most terítékre, amely sok fantasy-rajongó számára ismerős témát dolgoz fel: „A Jég és Tűz dala" című világhírű regényciklusban - írója George R. R. Martin - feltűnő nemesi családok küzdelmeit. A sorozat kiemelkedően sikeres, lebilincselő története, rendkívül életszerű világa és karakterei miatt a TRÓNOK HARCA társasjáték alkotóinak fokozott elvárásoknak kellett megfelelniük, vissza kellett adni a napsugaras nyár örömeit, és a hosszú, fogcsikorgató tél szorítását felváltva megélő Westeros napjait átható sokrétű, harcban kicsúcsosodó viszálykodás hangulatát.

3-5 játékos irányíthat egy-egy nemesi házat, amelyek különböző helyről indulva terjeszkednek, és háborúznak a Vastrónért, illetve a sziget feletti hegemóniáért. Mindez addig tart, amíg valaki nem szerez 7-8 várat, vagy le nem telik 10 kör.

A táblán négy fázissal szimuláljuk az összetett küzdelmet. Először az eseményeket jelképező Westeros-kártyákat fordítjuk fel, és játsszuk le hatásaikat. Majd egységeinknek parancsokat adunk, amelyeket egymás után, egyesével, meghatározott rend szerint végrehajtunk. A kört lezáró területfoglalások és csaták után pedig felkészülünk a következőre.

Minden parancsból kettő szabadon felhasználható. Ugyanakkor mindegyikből van egy "csillagos", különleges is, amelyet csak a megfelelő lehetőségek birtokában rakhatunk fel. Ezek általában erősebbek a többinél, illetve lehetővé teszik három, azonos típusú parancs használatát.

A parancsok közül először a fosztogatások történnek meg. A fosztogató csapat levehet egy támogatás-, ellenséges fosztogatás-, vagy befolyásgyűjtés parancsot. Ezzel a parancscsal könnyen felboríthatjuk az előre eltervezett erőviszonyokat, amelyek például a támogatásokon alapulnak.

A hadba induló sereg menetelésparancsot kap, amely egyben meghatározza, hogy módosul-e a csapat ereje is egyben. E parancscsal támadhatunk meg egy szomszédos, vagy tengeri utazással elérhető területet.

Ugyanakkor többfelé is léphetünk, mindaddig, míg egy menetelésből csak egy csatát kezdeményezünk. A védekező parancsot teljesítő egységek plusz erőt kapnak a támadások ellen, ugyanakkor semmi mást nem tesznek. A támogató egység erejét (katona és hajó 1, lovag 2) hozzáadhatjuk a környező területek csatáihoz - ezzel jelentősen megváltoztathatjuk az ottani pozíciókat.

A csatákban összehasonlítjuk a támadó és védő erőket, majd a külső erők eldöntik (vagy meggyőzik őket), kit támogassanak, végül mindenki kijátszik egy házkártyát. (A lapokról a könyvek szereplői köszönnek vissza). Harci erejükön kívül két fontos jellemzőjük van: a kard ikon győzelemnél egy egységnyit megöl, és az nem tud visszavonulni a csata végeztével, az erőd pedig vereség esetén egy kardot semlegesít. Léteznek nulla erejű házkártyák is, ezeknek általában jóféle speciális képességekkel bírnak. Ugyanakkor okosan be kell osztanunk őket, mert csak akkor kapjuk vissza a kijátszott lapokat, ha kezünkből már mind elfogyott.

A vesztes fél csapata, ha túlélte, visszavonulhat egy alkalmas szomszéd mezőre - ám ha ezt a területet is támadás éri, a menekülő (elfektetett) egységek értéke 0, és vereség esetén leesnek a pályáról.

A csaták végeztével a hatalomszerző parancsokért hatalomjelző(ke)t kapunk.

A kártyák három különböző kupacából a legfontosabb első csomagbeli kártyák a Toborzás és az Utánpótlás. A toborzással az elfoglalt várak után növelhetjük seregeinket. Egy pontba kerül a gyalogos és a flotta, két pontba a lovagegység. A tengeri és a szárazföldi küzdelmek különválnak: a tengeri csatákat csak a flották vívják, viszont ők használhatóak a tengerparti szárazföldi haderő támogatására és szállítására is. A szárazföldön pedig csak gyalogosok és lovasok vonulhatnak, és kizárólag ők tudnak elfoglalni területeket. Fontos, hogy az elfoglalt területek egy része segít a seregek ellátásában. Minél több hordószimbólum van a területeken az Utánpótlás kártya kihúzásakor, annál több és nagyobb olyan seregünk lehet, amely nem csupán

GYERE JÁTSZANI!

„Ha kedved van az új játékokkal, és a leglelkesebb versenyzőkkel találkozni, akkor várunk október 1-2 között, az Almási Téri Szabadidőközpontban, ahol a Catan Telepesei Országos Bajnokság döntője, és a Carcassonne Országos Bajnokság egy fordulós, és mindenki számára nyitott versenyén kívül a PC Gamesben bemutatott, és a legújabb kiadású magyar játékokat is kipróbálhatod! Gyakorlásra pedig hétfőn és pénteken délután hattól az Erzsébetvárosi Közösségi Házban, a VII. ker. Wesselényi utca 17. 4. emeletén van lehetőséged."

egy figurából áll. Természetesen a hordóink száma változik a hadi helyzet alakulásával…

A második csomagban vannak a komolyabb eseményeket jelző kártyák. A Királyok csatája kártyánál a játék egyik legjelentősebb eseményére kerül sor: megkezdődik az előnyökért folyó pozícióharc. Ebben mindenki a megszerzett hatalomjelzőkkel (kezdetben 5) licitál. Az, aki előrébb végez egyes területen, előnybe kerül: a Vastrón ura kezdi a kört, és dönti el a döntetlen állásokat. A Hűbéresek táblán az előrébb besorolt döntetlen harci erő esetén legyőzi ellenfelét, a legelső pedig megkapja a fordulónként egyszer felhasználható, +1 erőt jelentő valyriai acélkardot. A királyi udvarban legnagyobb tisztséget betöltő pedig lecserélheti egy parancsát végrehajtási fázisa előtt, és egyszerre 3 csillagos parancsot is lerakhat!

A harmadik csomag tartalmazza azokat az eseménylapokat, melyek egy parancstípus kijátszását teszik lehetetlenné. Ugyanitt található A vadak támadása kártya is. Minden lap, amely a vadak szimbólumát viseli, erősíti őket - támadáskor pedig megrohanják az északon felépített védelmi rendszert, a Falat. A játékosok az ellenük küzdő Őrséget erősíthetik hatalomjelzőkkel, és ha elegendő gyűlik össze, visszaverik a vadak támadását. A legtöbb jelzőt adó játékos pedig visszavehet egy házkártyát. Ha nem sikerül legyőzni a vadakat, akkor mindenki elveszít 2 pontnyi egységet, aki pedig a legkevesebb jelzőt adta be, négyet.

A legnagyobb küzdelmet az ötszemélyes játékban tapasztalhatjuk. Itt nem elég gyorsan, sok sereget állítani, hanem ki kell használni a diplomácia, és a szövetségek előnyeit is. Kevés játékosnál előfordulhat, hogy nem tudsz minden egységnek parancsot adni - több játékos esetén azonban egy jól irányzott fosztogatás, vagy támogatás alkupozícióba is hozhat… Az pedig, hogy a kedvenc házaddal, karaktereiddel játszhatsz, és védheted az érdekeidet az aljas trónkövetelők ellen, felemelő érzés.

Mindent egybevetve, a TRÓNOK HARCA hosszabb kikapcsolódást jelent a harcot és intrikát egyaránt kedvelő játékosok számára, amennyiben épp egy asztal mellé ülve szeretnének valami jó társasjátékkal játszani, és nincs kedvük a TRÓNOK HARCA KÁRTYAJÁTÉKKAL bíbelődni. Számos trükkre és kombinációra azonban csak a sokadik játék folyamán lehet rádöbbenni, ezért senki se keseredjen el, ha nem ő nyer az első alkalommal. Inkább próbáljon ki másik stratégiát, másik induló pozíciót - hacsak nem húzza a szíve valamelyik kedvenc regényhőséhez…

Bbandi

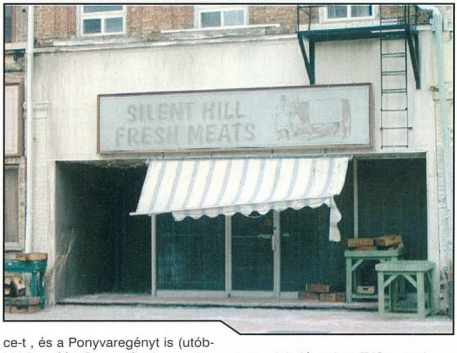
FILM-JÁTÉKOK, JÁTÉK-FILMEK

Monitorról a mozivászonra, vagy fordítva - avagy Hollywood és a játékipar újkori jegyessége

Idei ötödik számunk hírrovatában szerepelt a Gun, a Neversoft western-gúnyába öltözött GTA-klónja. Nos, úgy tűnik, a kiadó Activison is versenybe száll a Take2-vel, ugyanis elképesztő hangszínészgárdát és háttérstábot hozott össze. A főhős, Colton White: Thomas Jane (Punisher), atyja, Ned: Kris Kristofferson (Konvoj, Blade), az ellenállás vezetője, Clay Allison: Tom Skerritt (Alien, Contact), Josiah Reed, a gonosz pap: Brad Dourif (LOTR - Gríma), Új-Mexikó egyik kisvárosának polgármestere: Ron Perlman (Hellboy), Thomas MacGruder, a főgonosz: Lance Henriksen (AvP, Mimic). A játék forgatókönyvét sem kisebb név jegyzi, mint Randall Jahnson (Doors, The Mask of Zorro), a zeneszerző pedig az a ('72-es születésű!) Christopher Lennertz, akit 2002-ben a Clive Baker regényéből készült Saint Sinner TV-film muzsikájáért több szakmai fórum is az év komponistájának kiáltott ki, és 2004-ben a Medal of Honor: Rising Sun zenei anyagáért elnyerte a rangos Interactive Achievement Award fődíját is. Ha ezt egy film stáblistájára kiírják, a bekerülési költséget látatlanban behozza...

Más. Október 14-én bejelentették, hogy Steven Spielberg három eredeti játék elkészítésében fog közreműködni az Electronic Arts Los Angeles-i stúdiójában. A világhírű rendező elmondta, évek óta rajongója az EA-játékoknak, és nem kerülte el figyelmét a videojáték-ipar rohamléptű fejlődése sem. Az EA is persze felizgultságának adott hangot, és kifejtették, hogy Spielberg ráérzett eme médium jelentőségére, és megvan benne a szenvedély és kreativitás olyan címek gyártására, mely nemcsak interaktivitásban, hanem érzelmi téren is megfogja a játékosokat (hol a zsepim?). A filmmágusnak egyébként nem ez az első kirándulása Játékországban, hiszen a LucasArts 1995-ös, remek kalandjátékának, a The Dignek társszerzője volt (mellesleg a dialógusokat Orson Scott Card írta).

Megint más, jó- és örömhír: film készül a Silent Hillből, és a rendező nem Uwe Boll! Sőt: az 1960-as születésű francia Christophe Gans lett a kiválasztott, aki két kedvencem mozimat is jegyzi: a '95-ös Könnyező harcost (Crying Freeman, Marc Dacascos-szal), és a 2001-es Farkasok szövetségét. A forgatókönyvíró sem gyenge: Roger Avary, Quentin Tarantino állandó „tettestársa", együtt jegyzik a Kutyaszorítóbant, a True Romance-t , és a Ponyvaregényt is (utóbbi könyvéért Oscar-díjat is nyert). Sőt, a szereposztás is erős: Radha Mitchell (Finding Neverland, Visitors), Laurie Holden (Fantasztikus négyes), Sean Bean (LOTR - Boromir), Deborah Kara Unger (Payback, Crash). A zeneszerző - Yamaoka Akira - nem változott, hiszen a játékok muzsikáján eddig is össze...ijedtük magunkat, az operatőr pedig a régi harcostárs, Dan Laustsen, aki a „Farkasokat" is fotózta. A sztori nem követi egyik részt sem, mégis kicsit mindegyikre hajaz: egy anya haldokló lányával orvoshoz indul, áthajt egy portálon, és Silent Hillben találja magát, ahol lánya eltűnik, és az ő itt-ott feltűnő alakját követve bonyolódik bele a fantomváros életébe és rejtélyébe.



A lényekről és robotokról egyébként a Patrick Tatopoulos Design gondoskodik (Én, a robot, Underworld), a vizuális effektekről a Mr. X és a C.O.R.E. Digital Pictures (Resident Evil: Apocalypse), a produkció atyja a TriStar, terjesztője a Sony Pictures lesz, a tervezett költségvetés 50 millió dollár. A bemutatót 2006 áprilisára tervezik.

Avary blogjában egyébként megemlítette, hogy szerepel a filmben Pyramid Head a 2. részből, és egy „négy láb magas szürke gyermek", Tatopoulos pedig azt mondta, a rendező kérésére minden lény olyan lesz, mintha valóban műanyagból lennének (holott egyébként a filmekben ugye ezt kell elkerülni), ezzel felidézendő a játék plasztikus hangulatát. Emiatt egyébként teljesen új technológiát kellett kialakítaniuk, mely egy rész CGI, egy rész gyakorlat, de inkább utóbbiból lesz több (értsd: kézimunka). Sean Bean a közös projekt után (a forgatás már befejeződött, most az utómunkákon a sor) a rendezőt Peter Jacksonhoz hasonlította, ami szintén jó hír. És még egy Avary-mondás: elmondása szerint nagy GTA-rajongó („előélete" ismeretében ez nem meglepő), és szívesen megírná a forgatókönyvét. Az azért még finom lenne...

Mivel nem akarok elbúcsúzni e rovat kedvenc hőse nélkül, így minden kommentár nélkül még egy idézet a forgatókönyvírótól: „Sokan megkérdezhetik: a Silent Hill megnyugtathatja a játéktervezőket? Az olyan fickók, mint Uwe Boll, rengeteg kárt okoznak, és nem tudom, hogy egy jó játékadaptáció vissza tudja-e ezt csinálni."

Imádom Robert Avary-t.

}{redenc
kredenc@pc.games.hu

Útmutató a játékok világában:

CD GAMES

FAHRENHEIT

MEGAGUIDE

Végigjátszások, Guide-ok:
Blitzkrieg 2, Fable
Black & White 2, Xmen 2
SIMS: Nightlife, Dragonshard
Ultimate SpiderMan, Dungeon Siege 2
Evil Dead Regeneration
Heroes of the Pacific, Myst 5
és még sok minden más...

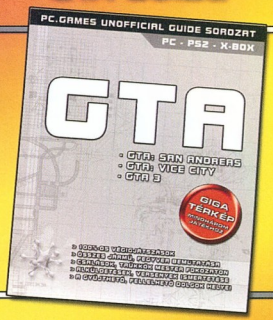
Teljes stratégiai játékaink:
DANGER AND OPPORTUNITY
és BATTLECRUISER MILLENIUM

Kapható az újságárusoknál dupla terjedelemben!

GTA GUIDE

PC.GAMES UNOFFICIAL GUIDE SOROZAT

PC - PS2 - X-BOX



188 oldalas, részletes GUIDE a 3 játékról

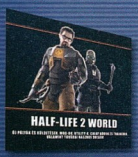
Mindenre kiterjedő végigjátszás, elemzés

Hatalmas, A/2-es térkép a játékokhoz

Megrendelhető: 06-1-379-7989

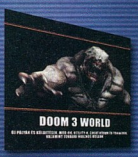
THE WORLD SOROZAT

A VÁLOGATÁSOKBAN KIEGÉSZÍTŐK, PÁLYÁK, EDITOROK ÉS MODOK TALÁLHATÓK A JÁTÉKOKHOZ!

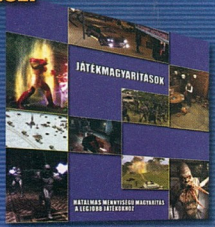


HALF-LIFE 2 WORLD

SIMS 2 WORLD



DOOM 3 WORLD



JÁTÉK MAGYARÍTÁS v3
(FRISSÍTETT DVD-S VERZIÓ!)

TOVÁBBI KIADVÁNYOK: BF 1942 WORLD - CALL OF DUTY WORLD
THE SIMS WORLD - SETTLERS IV WORLD - WARCRAFT III WORLD
UNREAL WORLD (2 CD) - HALF-LIFE WORLD (2 CD) - JÁTÉKKÉSZÍTÉS
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD - MOHAA WOLRD
BATTLEFIELD VIETNAM WORLD - GTA: VICE CITY WORLD

MEGRENDELHETŐ: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214 - cdgames@cdgames.hu
RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

1 CD-s kiadványok: 899 Ft - 2 CD-s és DVD-s kiadványok: 1799 Ft

QUAKE 4

Az invázió megkezdődött...

Air Defense Base
A kezdeti képsorok olyan békések, hogy akár a 2001: Ürodüsszeia című Kubrick film is kezdődhetett volna hasonlóképp. Azonban ez nem egy Nobel-békedíj szimulátor, így egy-két másodperc múlva fény derül a véres valóságra. Milyen szépen mutatnak a testrészek az úrrel a háttérben... Az úrflotta megjelenik, nekünk pedig nincs más dolgunk, mint sodródni az eseményekkel.
Ahogy Stroggos-t érünk a rázós út után, nyugodtan térjünk magunkhoz, van idő. Rángassuk meg az egeret, gyakoroljunk nyomást a billentyűkre, majd ha úgy érezzük, hogy elkészültünk, akár el is indulhatunk. Masszív csatatér egyik szegletében találjuk magunkat, induljunk is el a roncsoktól jobbra. Füleljünk, és az irányt vegyük az őrmester egyre felerősödő hangja felé, majd beszélgessünk el vele. Kerüljük ki a pozícióját balra, forduljunk jobbra, így eljutunk Anderson szanitéchez. Tőle jobbra egy nagy kapu található, amely a következő útcélunkat jelzi. Kövessük Webb közlegényt a tűzharcig, nyomjuk le a Stroggokat, majd a

zöld ajtó által lezárt folyosón folytassuk utunk. Ismét éretlen színű nyílászáró, ezen haladjunk át, a beszorult bajtárs felé rohanjunk. Már késő, de megszereztük a Machinegunt!
Némi tűzharc után a nyitott ajtón rohanjunk ki, és segítsünk a bajba került marine-oknak. Térjünk be a folyosóra, (flashlight bekapcs) forduljunk jobbra, félúton nyírjuk ki a szörnyet, a zöld ajtón rohanjunk át, majd találkozzunk a csapat többi tagjával.
A dumcsi után futás vissza a pálya eleje felé. Kisvártatva megtaláljuk a dokit, pont rá van szükségük a többieknek, úgyhogy ketten, újult erővel futás vissza a csapathoz.
Az ápolás után az őrmester tovább enged, úgyhogy távozhatunk a közeli ajtón keresztül. Beszéljünk Cortezzel, végül balra, a piros kapu jelképezi a pálya végét.

Air Defense Trenches
Lépjünk ki a kamrából, a folyosón fussunk végig, szálljunk be a liftbe, és menjünk fel egy egész szintet. Térjünk be a következő terembe, daráljuk le a szörnyet, vegyük fel a páncélt, és már tovább is állhatunk. Kövessük a folyosót egészen addig, míg ki nem visz minket a szabad ég alá. Ne menjünk le a csöveken, maradjunk fent, kövessük balra az utat, így a barlangokon keresztül elérünk az árkokhoz. Haladjunk tovább a piros jelzőfények felé, majd készüljünk fel, mert egy igen komoly támadást kell visszavernünk az oszlopoknál. Ezt követően indulhatunk is a következő barlang felé. Végre találkozunk a teljes Rhino osztaggal, ott vagyunk, ahova tartozunk. Új feladatot kapunk, nincs időnk örülni. Sétáljunk balra tartva az árkokban, a tűzharc után továbbra is maradjunk a bal oldalon, és el is érünk az Exitig.

Hangar Perimeter
Óvatosan induljunk el előre, az átvezető animációig minden nyugis lesz, de utána rögtön bedurvul a helyzet, és hatalmas tűzharc bontakozik ki. Miután elül a füst, iramodjunk meg a folyosón, míg kisvártatva az ajtón túl meg nem jelenik a Viper Squad. Kapunk egy szép kis Shotgunt, hadd örüljenek az ellenségek.
Rohanjunk az ajtó felé, várjuk meg a szemből érkező ellenségeket, majd tegyük őket hidegre. Jobbra, a tengelyek felé futás, gyilkol, végül tovább fut. Balra, caplassunk fel a lépcsőkön, várjuk be a csapatot, hogy együtt mehessünk be az ajtón. Szemben ismét kis kapu, arra haladjunk tovább, ereszkedjünk

alá a lépcsőn, a következő folyosón pedig küzdjük végig magunkat egészen a liftig. Irány jobbra, térjünk be a nagyterembe (fentről lőnek, vigyázat!). Miután elfoglaltuk a helyiséget, a kinyíló ajtón egyedül menjünk be, harcoljunk egy kicsit, és futhatunk is tovább. A létráig nem lesz semmi esemény, mászszunk fel nyugodtan. Aktiváljuk a hidat, a vezérlő előtt nyerjük meg a tűzharcot, bent használjuk az irányítópanelt, ugorjunk le a társainkhoz, végül nyomjuk meg a plazmavető gombját. Szép füstfelhő, pontosan arra megyünk tovább. A következő helyiségben használjuk a gépet, húzzuk fel a hidat, és miután leöltünk mindenkit, a frissen előtűnt szakadék-áthidalón indulunk el balra. Futás egészen a liftig!

Interior Hangar
Élvezzük az utat felfele, majd ha megállapodott a gondola, szálljunk ki belőle. Forduljunk jobbra, kövessük a csapattagokat. A technikus megbabrálja az ajtót, melyen rendkívül gyorsan és hatékonyan, rohampozícióban be kell repülnünk. A leereszkedő golyószórókat robbantsuk fel, majd a beáramló ellenségek hadát szedjük darabokra.
A helyiség elfoglalása után rohanjunk vissza a lifthez, keressük meg a robbantási szakembert. Őt vigyük vissza oda, ahonnan jöttünk érte, mire kinyílik a bal oldali ajtó, ezen elhagyhatjuk a helyiséget. Az út elágazik. A jobbra lévő kapun menjünk be, küzdjünk, a szaki pedig tegye le addig a bombáját. Vissza az elágazáshoz. Innen balra-hátra kis folyosó, mely a második hangárhoz vezet, ahol letehetjük a második robbanószerkezetet. Miután ez megtörtént, térjünk vissza ismét az útelágazáshoz, majd kövessük Rohdes-t oda, ahol már biztonságos robbantani. Nézzünk ki az ablakon, szép kis tűzijáték. Szálljunk be a liftbe.

MCC Landing Site
Szálljunk ki a liftből, induljunk el Strauss felé, az ajtón lépkedjünk ki. A lépcsőket használjuk süllyedésre, a tengelyeknél forduljunk jobbra, fussunk békésen Morris-ig. Őt kövessük, míg el nem érünk a Rhino csapatig. Voss-tól kapunk egy jó Grenade Launchert, vigyázzunk rá. Kövessük a teamet, harcoljunk velük az árokrendszerben. A bezárt ajtó mellett jobbra ládák sorakoznak, melyeket használhatunk arra, hogy kiugráljunk az árok mélyéből. Fent lőjük ki a monsztert, majd ugorjunk le azon a lyukon, ahonnan ő kimászott. Nyissuk ki az ajtót, és élvezzük csapatunk társaságát ismét.
Készüljünk fel a rohamra: az ajtón rontsunk be, maradjunk szorosan a többiek sarkában. Mikor elérünk a karzatig, ugorjunk le róla, és lentről daráljuk a Stroggokat. Az ajtón rohanjunk be, majd induljunk el jobbra. Némi tűzharc árán foglaljuk el a légvédelmi ágyút. A dumcsi után pattanjunk be a gépbe, lőjük ki a nagy kaput, végül szálljunk ki a masinából. Szálljunk be a liftbe, menjünk le egy szintnyit, és fussunk vissza a lövészárkokba. Fussunk jobbra, az integető katona irá-

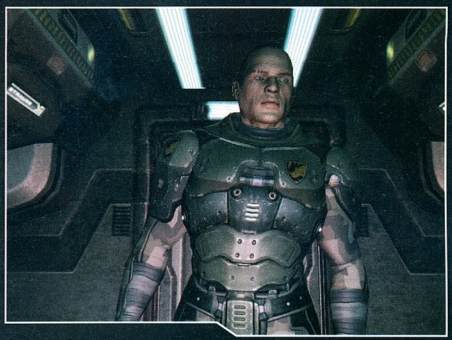
nyába. Innen nézzük meg az ágyú tűzijátékát, ezt követően pedig vegyük az irányt az izzó talaj felé. Bent forduljunk jobbra, haladjunk át a zöld ajtón, a lerobbant, tüzes cuccok közepette kövessük a közlegényt. A nagy kapu mögött hatalmas harc, közlegény elhullik, megyünk tovább, ki a szabadba. A szemben lévő roncsoknál keressünk fedezéket, várjuk meg, míg le nem száll a USS Hannibal, végül szálljunk be a hatalmas anyahajó bendőjébe.

Operation: Advantage

Milyen lakájos ki hajó ez a Hannibal... A „Decontamination" feliratú ajtón menjünk be, és fertőtlenedjünk. Miután a sterilizációs eljárás befejeződött, elhagyhatjuk a kamrát. Forduljunk jobbra (a Med Bay - Central Command felirat felé), ezt követően ismét jobbra (Drop Pod Command tábla). A termet hagyjuk el, sétáljunk a Medical Bay felé, kövessük a folyosót, végül újra forduljunk jobbra. A „Briefing | Armory" ajtón menjünk be, innen már egyenes út vezet a „Rhino Briefing Room"-ba. Bent eligazítás következik, hallgassuk figyelmesen. A szövegelés után hagyjuk el a helyiséget, térjünk be az Armory-ba. A felfegyverkezést követően a kis ajtón sétáljunk ki, ezt követően pedig a „Walker Hangar"-ban lévő lifttel fejezzük be a békés küldetést.

Canyon

Szálljunk ki a felvonóból, és forduljunk a hajó menetiránya felé. A baloldalon apró konvoj, fussunk oda. Pattanjunk fel az első kocsi platójára, és már indulunk is. Utazunk egy jót, majd némi tűzharc után le is szállhatunk. Balra folyosó található piros fénnyel, kövessük ezt az irányt egészen addig, míg Bidwell-hez el nem érünk. Beszélgessünk el vele, utána szálljunk fel a mellette lévő járgány géppuskafészkébe. Közepesen hosszú harcászkodás következik, de mi csak a tüzelést irányítjuk, nem a járművet, így ennek leírásától most eltekintenék. Miután szétlőttük a telepített gépágyúkat, le kell kapcsolnunk a piros lézerhálót, mert blokkolja a konvoj útját. Szálljunk le a gépezetről, fussunk be a sárga kapun, végül már csak a piros kaput kell megkeresnünk.



Perimeter Defense Station

Találkozzunk az emberekkel, a liftnél pedig zsebeljük be a Nail Gunt. A felvonóval ereszkedjünk le, ahol a zöld ajtók sorozatát követve megtaláljuk a jó öreg Voss-t. Feladatként egy technikus csapat megmentését kapjuk, lássunk is hozzá.

Hagyjuk el a helyiséget, forduljunk balra, rohanjunk a zöld ajtón át. Az új csapattársakkal pacsizzunk le, és várjuk meg míg kinyílik a kapu. Nyomuljunk be, keressünk fedezéket, majd daráljunk le mindenféle ellenállást. Hívjuk fel a liftet, ezt követően ereszkedjünk le jó sok szintet. Lent kövessük a srácokat, de míg ők jobbra mennek az ajtó után, addig mi forduljunk balra. Nyomjuk meg a panelen található gombot, erre kinyílik a hatalmas, masszív kapu. Harcoljunk aktívan, majd ha kiürült a helyiség, keressük meg a következő nyitópanelt, és arra is gyakoroljunk finom nyomást. Mondanom sem kell, hogy erre kinyílik a következő ajtó, itt ismét harcolnunk kell, de jönnek a haverok és segítenek. Meg is van a technikus. Nyomás vissza a lifthez a szaki társaságában. Fent ki az ajtón, majd

Jones-t keressük meg. A beszorult ajtónál áll, törjük fel a kaput, a lifttel emelkedjünk pár szintet, kövessük a következő folyosót végig, majd ugorjunk le. Nyomjuk meg a gombot, majd az előtűnő panelt használjuk. Távozzunk az ajtón keresztül, egyenesen rohanjunk a furcsa terembe. Tisztítsuk meg a helyiséget, majd a lift segítségével hagyjuk el azt. Kövessük a folyosón, menjünk fel a lépcsőn, térjünk be az ajtón, ezt követően futás ki a következő kapun. Folytassuk az utunk, át a folyosón, a végén forduljunk balra, használjuk az ajtót arra, amire kell. A haldokló katona után jobbra van a helyes irány, végül a lifttel menjünk le. Itt harcoljunk egy keveset, majd hagyjuk el a helyiséget. Futás tovább, a gőzölgő cső után új monszter tűnik fel, neki pajzsa van, úgyhogy szórjuk meg gránátokkal. Rohanjunk arra, amerről ő maga jött. Caplassunk fel az emelkedőn, futás a felvonóhoz. Emelkedjünk, végezetül a piros kapu megmutatja a kiutat a pályáról.

Aqueducts

Ahogy kiszállunk a liftből, megkapjuk a Nailgun első fejlesztését a közelben ácsorgó bakától. Menjünk a sárga kapu felé, nyissuk ki, mögötte már egy lebegő tank vár ránk. Szálljunk be, lőjünk mindenre. Eltévedni nem lehet, kövessük azt az utat, ahol elférünk. Robogjunk keresztül mindenen, át a következő pályára.

Aqueducts Annex

Még mindig a tankban ücsörgünk, de most keményebb ellenfelet kapunk. Egy óriás pókra emlékeztető robot állja az utunkat, ami két bajtárs tankot úgy, ahogy van, elintéz. A legyőzésének két kulcsa van: folyamatos mozgás, és folyamatos tüzelés. A rondaság nyolc ágyúlövéstől meghal, nem lesz nehéz dolgunk. Ezt követően ismét csak lineáris szakasz következik, mehetünk arra, amerre elfér a hatalmas monstrumunk. Az alagutas szakaszok után két pók-mech jön ránk egyszerre, de a taktika teljesen ugyanaz marad, mint az előbb. Annyival egészül ki mindössze, hogy az általuk kilőtt rakétákat nekünk géppuskatalálatokkal hatástalanítani kell, nehogy idő előtt felrobbanjunk. Mikor a többiekkel találkozunk, vége a missziónak.

Nexus Hub Tunnels

Használjuk a liftet a lejutáshoz. Strauss barátunk ismét megmutatja a rinyálósabb énjét, de Morris bajtárs lecsitítja. Ahogy leérünk, csatlakozhatunk a többiekhez. A dumálás után mehetünk is tovább. Sodródjunk az árral, kövessük a csapattagokat egészen a Tetranode-ig. Strauss a változatosság kedvéért most okit egy keveset. Kövessük a technikust. Menjünk be a helyiségbe, jöjjünk ki a helyiségből. Itt harcolunk egy jót, majd a túlsó oldalon lévő kijáratot igénybe véve a folyosóra jutunk, melyet az első balra kanyarodási lehetőségig követnünk kell. Ott forduljunk, gyilkoljunk, hátul az ajtó már vár ránk. Ezt követően balra tartva folytassuk utunk. A járat vé-

FEGYVER GYORSTALPALÓ

Blaster
Kifogyhatatlan lőszerbázissal rendelkező, alacsony sebzésű, de gyors tüzelésű pisztoly. Szingli játékmódban ez az alapfegyver. A tűzgomb nyomva tartásával fel lehet tölteni a lövés erejét, de sokkal nem lesz erősebb.

Machinegun
Minden Space Marine egység ezzel kel, s fekszik. Géppuska, ráerősített elemlámpával, így a legsötétebb zugokat is hatékonyan meg tudjuk világítani, valamint le tudjuk ölni a gonosz szörnyellákat, akik az árnyékokban bujkálnak.

Shotgun
Minden FPS-ben alapfegyver, a Quake 4 sem úszta meg a Shotgunt. Közelről kimondottan erős, ha a sörétek telibe kapnak egy átlagos ellenfelet, az azonnal kimúlik. Újratöltése a játék elején még lassú, de később egy upgradenek köszönhetően megoldódik ez a kis probléma.

Nail Gun
A Nail Gun a Quake játékok elmaradhatatlan kelléke. Már az első részben is jó szolgálatot tett, most sincs ez másképp. Ő egy elég lassú sorozatlövő fegyver, ám minden egyes lövedéke komoly sebzéseket képes osztogatni.

Grenade Launcher
Sok FPS-ben szerepelt már ez a gránátvető, ám most nem bizonyul túl hasznosnak. Néhány ellenség ellen kimondottan jól használható, de az esetek többségében csak foglalja a helyet.

Rocket Launcher
Na ez már sokkal inyencebb dolog, mint a gránátvető. A rakétavető komoly, lórúgás erejű találatokkal operál, akit ez elkap, annak nincs menekvés. Fejlesztésekkel gyorsíthatunk a rakéták szórásán, valamint irányíthatóvá is válnak. Erre azonban nagy szükség nincs, tekintve, hogy a Quake 4 főként zárt terekben játszódik, ahol kicsi a mozgástér.

Hyperblaster
Kékszínű plazmagömböket okád magából ez a kis drágaság, méghozzá igen gyorsan. Szinte teljesen a DOOM 3-ból vették kölcsön ezt a fegyvert, melyet csak akkor használjunk, ha a Machinegunból, és a Nailgunból is kifogy a cucc.

Railgun
Quake játékok újabb elmaradhatatlan gyöngyszeme, a Railgun. Rendkívül gyors, és kifejezetten halálos energianyalábot lő ki magából ez a szerkezet, minden ellenség szeretné, ha eltalálnánk vele őket. Ne okozzunk nekik csalódást.

Lightning Gun
Villámfegyver! Ne mondja senki, hogy Zeusz, a görög mitológiában nem ilyennel szórta a villámokat az Olümposz tetejéről... Jó kis fegyver, tekintve, hogy nincs tár, az összes energiáját le tudja adni egy sorozat alatt.

Dark Matter Gun
A DOOM 3 BFG-jét is kölcsönvették a Raven Software-es srácok, kicsit átalakították, kipofozták, így született meg a Dark Matter Gun. Hatása, használata teljesen ugyanolyan, mint a nagytestvérben.

gén Strauss szerel, de amíg ő ezt csinálja, nekünk meg kell védeni őt. Nem könnyű feladat, de megbirkózunk vele. Ezt követően vissza kell térnünk a csapathoz, de a technikus marad felügyelni. Nosza, vissza a teamhez. A csapatot védjük meg, majd kövessük őket, egészen a főjáratig harcoljunk, de ott vigyázat, mert még fentről is tüzelnek ránk. Haladjunk tovább, megállás után előreküld minket Voss barátunk. Az ajtón térjünk be, kövessük a folyosót, de vigyázzunk, mert az első és második ajtó mögött monszterek sorakoznak. Ugorjunk a kék füstbe, a csöveken járkáljunk egy keveset, a végén pedig nyomjuk meg a szimpatikus panelt. Térjünk vissza Voss-hoz, és a csapathoz. Óriás pók-mech szabdalja ketté a missziót, szerencsére páran életben maradunk, de az EMP-nek vége. Voss ezt követően utat mutat, másszunk le a járatba. Kövessük a szűk rést addig, míg fel nem érünk újra a föld szintjére. (Hyperblaster fegyver lent figyel.) A kék csöveken másszunk fel, a zöld ajtón térjünk be, szeljük át a hidat, majd futás egészen a nagyteremig. Itt harcoljunk egy izgalmasat, másszuk meg a középső platformot, onnan pedig már két méter a kijárat.

Nexus Hub

Sétáljunk ki a liftből, utána szálljunk be a másikba. A lefelé vezető, zökkenőmentes út után találkozunk Strauss-szal. Induljunk el a szokásos zöld ajtók felé, a hídon szoká-

sos lebegős harcászat következik. Ezt követően forduljunk balra, kövessük a folyosót a nagyteremig. Itt Strauss szerel egy kicsit. Térjünk vissza oda, ahol először találkoztunk a fickóval. Új zöld ajtó tűnt fel, arra menjünk tovább. Kövessük a folyosót, egészen a kis lépcsőkig, ott a pajzsos bébit intézzük el, majd másszuk meg a grádicsot. Fent forduljunk jobbra, erre harcok vannak, csak óvatosan. Keressük meg a liftet, és használjuk emlékdésre. Strauss ismét matat valamit, mi mehetünk tovább. A zöld ajtó felé van a helyes irány, futás oda. A folyosót kövessük, forduljunk jobbra, végül a változatosság kedvéért kövessük még tovább a folyosót. Két durva ellenséggel találkozunk szembe, de a Nail Gunnak nem tudnak ellenállni.
Ezt követően új boss jön, akit nem lehet legyőzni, így nem is kell rálőni...

Strogg Medical Facilities

Ez sajnos elkerülhetetlen. Elkaptak minket, és végig kell néznünk, amit csinálnak velünk. A játék legkeményebb része, lelkileg igen megterhelő lehet, amennyiben sikerült azonosulni valamilyen szinten Matthew Kane-nel. Karakterünk átváltozik, de szerencsére az agyi implantátumokat még nem aktiválják.
Ex-társak megérkeznek, és szerencsére felismernek minket, így megkímélik korcs életünket. Megmenekültünk! Kövessük Voss-t, utána pedig a dokit. Az átvezető után az ajtó bezöldül, irány arra. A laborba beérve sajnos a doki eltávozik, nincs mit tenni. Az egyik betegágy mellett panel található, erre gyakoroljunk némi nyomást, így kinyílnak a terem végében lévő kapuk. Fussunk sebesen. A folyosókon gyilkoljunk keményen, utána futás a szállítószalagokig. Ugorjunk rájuk, majd a következő helyiségben ugorjunk le róluk. Hívjuk a liftet, menjünk fel pár szintet. Kiszállás után kapunk egy finom kis Rocket Launchert, de ne bámészkodjunk, nyomás tovább. Kiérve sétáljunk körbe, végül térjünk be a következő kapun a komplexum területére. Menjünk fel a lépcsőn, harcoljuk végig magunkat a folyosókon, mikor zöldül az ajtó egy pajzsos bébi jön be rajta. Miután kinyírtuk a drágaságot, arra induljunk, amerről ő jött. Keressük meg a liftet, ereszkedjünk néhány emeletnyit, fussunk előre a szállítószalagig. A szalagon utazzunk keveset, a forgó tárcsát használjuk arra, hogy elérjük a jobbra lévő platformot. Találkozzunk Voss-szal, veszítsük el Voss-t. Mindezt egyetlen átvezető alatt. Szaladjunk le a lépcsőkön, kerüljük meg a középső gépet, mert a túloldalon van a helyes irányt jelentő ajtó, erre kell rohanni. Az itt található lifttel menjünk fel, majd az ellenséges terem végében lévő ajtón távozzunk. Mögötte két gonosz ellenség lakozik, kezeljük őket megfelelő figyelemmel. A harc után hagyjuk el a helyiséget, a folyosón forduljunk jobbra, az ajtón térjünk be, a lifttel menjünk le. Szálljunk ki, a szemben lévő kis lyukon másszunk be a szellőzőbe, kövessük a szűk járatot. Miután kiérünk, harcoljunk ügyesen, menjünk a narancssárga kapu felé, ami a kijárat maga.

Construction Zone

Ezúttal egy kisebbfajta Mech-be ülünk be. A tankos részhez hasonlóan ez is lineáris, semmi meglepetés nem érhet minket, egészen a pók-robotig. Váltsunk rakétára, és kezdjünk el rá folyamatosan tüzel-

ni. Nem okozhat komolyabb gondot az elintézése, annál sokkal rutinosabbak vagyunk már. A fém járatnál száljunk ki a gépből, kövessük egészen a kijáratig a kis utat.

Dispersal Factory

Ahogy beérünk a gyár területére, néhány jól képzett Strogg rajtunk üt. Verjük vissza a támadást, majd induljunk el előre. Kanyarodjunk jobbra, nyomjuk meg a panelt, mire kinyílik az ajtó. Futás tovább, bent harcoljunk, ezt követően folyosófutás, aminek a végén balra kell kanyarodni. Szálljunk be a liftbe, emelkedjünk fel.

Az ajtón menjünk ki, a pók elől fussunk, ezerrel száguldjunk végig a kis folyosón, a végén pedig repüljünk be az ajtón. Az életünket töltsük fel, harcoljunk megint, kövessük a folyosót a következő ajtóig, itt már hívhatjuk is a liftet, mellyel

leereszkedhetünk. Szálljunk ki, romboljunk le a lépcsőn, majd a jobbra lévő ajtón távozzunk. Harcoljunk, utána hagyjuk el a helyiséget. Rohanjunk tovább, fel a lépcsőkön, aminek tetején ajtó díszleg. A következő kapu után lépcsőház, igen agresszív Stroggokkal, őket nagyon óvatosan küldjük át a másvilágra. Irány az alsó szint, az út harccal lesz szegélyezve, de alul egy Railgun vár ránk. Folytassuk utunk, a fogaskerekes teremből egy út vezet ki, és pontosan az a jó irány. Kövessük a folyosót, a végén forduljunk balra, majd száguldjunk a nagy szörnyetegig. Voltage Control panelek a jobb és bal oldalán, ezeket nyomkodva halálra sokkolhatjuk a furcsa, egy helyben lévő teremtményt. Az alatta keletkezett lyukon keresztül elhagyhatjuk a pályát.

Recomposition Center

Induljunk el előre, a lépcsőt másszuk meg, keljünk át az ajtón. Bent nyomkodjuk meg a panelt, így kiszabadítunk egy bajtársat. Hagyjuk el az elkülönítőt, a lépcsők irányába, kövessük a folyosót, a végén nyissuk ki az ajtót. Sasaki barátunk a gépnél marad, nekünk a távoli jobb sarokban lévő ajtón keresztül el kell hagynunk a helyiséget. Itt forduljunk jobbra, menjünk az orrunk után, a következő teremben a masszív harcot követően másszuk meg a lépcsőket, maradjunk jobb oldalon, keljünk át a hídon, a végén pedig nyomás be az ajtón.

A panelt használjuk, megszerezzük a Lightning Gunt. Haladjunk tovább, kövessük a folyosót, egészen az első zöld ajtóig. Ott menjünk be, használjuk a gépet, hallgassuk meg a szöveget, majd távozzunk a Sterilization ajtón keresztül. Kövessük a fém-állványzatot, találjuk meg a következő ajtót, majd térjünk be. Ezt az állványzatot is kövessük, a cél a távoli jobb oldalon lévő ajtócska. Bent használjuk a panelt, menjünk vissza ki, öljük meg a hatalmas monsztert, végül térjünk vissza Sasaki pozíciójáig. Szegényt nem tudtuk megmenteni, de a panelt használva a hordókból platformokat tudunk építeni, így fel tudunk ugrálni a karzatra. Kövessük a járatot, míg lehet, és elérünk a pálya végére.

Purification Center

Utazzunk a szállítószalagokon, ügyesen ugrálgatva, kikerülgetve az akadályokat. Az út végén némi harc vár ránk, ezt követően távozhatunk az ajtón keresztül. Menjünk le a lépcsőn, küzdjünk a Stroggokkal, caplassunk fel a következő lépcsőn, kövessük a folyosót, egészen a jobbra lévő ajtóig, amin haladjunk át. A következő részlegben is harccal kezdünk, rohanjunk, és küzdjünk egészen a pocakos lényig. Üvegfal van köztünk, így nem bánthat, de be kell mennünk sajnos a tűzvonalba. Jobbra lóduljunk meg, menjünk át a két ajtón, ezerrel fussunk át a túloldalra, itt pedig végre használhatjuk a panelt, ami egy kis gázzal csitítja a hatalmas szörnyeteget. Nem használ a dolog, de a monszta üt egy lyukat a falon, amerre tovább mehetünk. Kövessük a folyosón, használjuk a liftet, keressük meg a következő számítógépet, használjuk, és már vége is az óriási bendőjű szörnynek. A lába alatt lyuk keletkezett, arra kell lemenni, de vigyázat, nem a legaljára. Félúton két zöld ajtóval díszített szint van, oda kell leereszkedni. Itt már csak a kürtőt kell megtalálni, és ki is jutunk innen.

Waste Processing Facility

Kövessük a pöcegödröt, öljük a félresikerült kísérleti eredményeket addig, míg a kis lépcsőn ki nem érünk az alsó járatokból. Itt kis fo-

lyosó díszeleg, ahonnan kiérve cikázó lapátokkal találjuk szembe magunkat. Forduljunk jobbra, és iramodjunk meg rendkívüli sebességgel. Vigyázzunk, nehogy elüssenek minket a ronda, száguldozó fémlapok. A pálya végén, balra kis helyiség, amelyben létra vezet fel. Ez a helyes út. Fent kapcsoljuk be a hidat, ezen keljünk át, forduljunk jobbra, majd a járat végén lévő ajtón keresztül hagyjuk el ezt a pályarészt. Az ajtó nincs messze, de félúton leszakad a talaj, így ismét a pöcegödörben találjuk magunkat. Kövessük a lineáris járatokat, egészen Lamier közlegényig. Beszélgessünk, majd másszuk meg a lépcsőket. A tűzharcot követően a távoli jobb sarokban lévő ajtón keresztül tűnjünk el ebből a teremből. Szaladjunk tovább, és a hídra kiérve oldjuk meg az adódó csetepatét. Csak kövessük bátran a közlegényt, ő tudja merre van a jó út. Kisvártatva elérünk a lézerhálóig. Itt csak mi kelhetünk át, ezt követően le kell kapcsolni a vezérlőben, hogy a többiek is jöhessenek. Igen ám, de az ajtón túl Voss-szal találkozunk, aki már Strogg formában tör az életünkre. Győzzük le mondjuk Rocket Launcherrel, kapcsoljuk ki a lézerhálót, várjuk be a csapatot. Kövessük a többieket, harcoljunk az oldalukon. A lépcsőn rohanás fel, gyilkolás, balra fordulás, lépcsőn felmenés, jobbra fordulás, pálya véget érés.

Operation: Last Hope

Már ismerjük a járást a USS Hannibal fedélzetén, nem vagyunk megszeppenve, hogy ismét meg kell találnunk a Rhino Csapat eligazító termét. Miután meghallgattuk a team tervét, irány az Armory, ahonnan a felfegyverkezés után a váltózatosság kedvéért most nem a Walker Hangarba indulunk, hanem a Drop Pod Controlba, ugyanis megtámadták a hajót. A kilövést követően…

Data Storage Terminal

… élvezzük a lefele vezető rögös, rázós utat. Persze most sem mehet semmi sem simán, ezért egy indi-

CSALÁSOK

com_showfps 1 - FPS mutatása
give all - Minden fegyver, max. lőszer, max. armor
kill - Öngyilkosság
testlight - A célkereszt helyére egy fényforrást tesz
benchmark - Benchmark
give weapons - Minden fegyver, nulla lőszer
give ammo - Maximális lőszer
give all weapons - Minden fegyver, max. lőszer
gfxinfo - VGA információ
pm_crouchspeed # - Guggolva mozgás sebessége
pm_speed # - Futás sebessége
pm_jumpheight # - Ugrás magassága
quit - Windows-ba kilép
give armor - Max. armor
give health - Max. élet
killmonsters - Minden NPC és ellenség meghal a pályán
poplight - A „testlight" fényforrás szanálása
spawn char_marine - Harcoló katona megidézése
spawn char_marine_medic - Medic idézése
spawn char_marine_tech_armed - Technikus idézése
noclip - No clip
GOD - GOD Mode
notarget - Láthatatlanság

rekt találatot követően belezuhanunk a Data Storage Terminalba. Ezzel nincs is semmi baj, ugyanis pontosan ide kívántunk jönni, igaz

nem ilyen formában. Szálljunk ki a mentőkabinból, rázzuk le magunkról az út porát, induljunk el előre, majd nyomás át a zöld ajtón. Kövessük a folyosót, egészen a lángoló zsákutcáig. Ekkor ugorjunk a csövekre, kövessük őket a következő zöld kapuig. Óvatosan induljunk el gyalog a felvonóig, emelkedjünk egy szépet. Haladjunk csak előre, a szemünk láttára lezuhanó Pod helyén ugorjunk át a túloldalra. Dumáljunk a feljebbvalónkkal, forduljunk sarkon, az ajtón menjünk át, nyomjuk meg a gombot, a panel mellett pedig ugorjunk le. A zöld ajtók sorát követve, elérünk pár oszlopig, ahol megszerezzük a helyi BFG-t, a Dark Matter Gunt. Hagyjuk el a termet, keressük meg a bajtársunkat, aki közli, hogy áramot kell csinálnunk. Rendben, kezdetnek a közeli lifttel menjünk le pár szintet.

Data Storage Security
A felvonóval ereszkedjünk, ameddig csak lehet. Szálljunk ki, majd a zöld ajtók végeláthatatlan sorozatát követve jussunk el a vezérlőig. Itt aktiváljuk a generátort, hogy legyen ismét áram. Miután ez megtörtént, térjünk vissza a lifthez. Kemény út lesz a rengeteg ellenség miatt, de mindenképpen el kell odáig jutni. Irány fel!

Data Storage Terminal
Fussunk vissza egészen odáig, ahonnan az előző látogatás alkalmával elszalajtottak minket áramot visszakapcsolni. Aktiváljuk a hidat. Haladjunk a bal oldalon, egészen a panelig. Használjuk, hogy kinyíljon végre a hangárkapu, és leszállhasson az Eagle. Hívjuk a liftet, menjünk lefele, át a zöld ajtón, a következő felvonóval emelkedjünk, majd a rákövetkezővel is tegyük ugyanezt. Irány vissza a központi hídhoz, útközben találkozunk Rhodes-szal. A Roof SS ajtón menjünk keresztül, a zöld kapun ki, szaladjunk le a lépcsőn, végül a változatosság kedvéért a felvonóval emelkedjünk jó magasra. Ezt követően öt zöld ajtón keresztül semmi sem történik majd, de cserébe átérünk egy újabb lifthez, amellyel ugyancsak az egekbe kell emelkednünk. Végre kiérünk a tetőre. Itt némi harcot követően keressük meg a piros panelt, nyomjuk meg, majd gyönyörködjünk.

Térjünk vissza a nagy liftig, hogy véget érjen a pálya.

Tram Hub Station
Ahogy megáll a felvonó, szálljunk ki belőle. A folyosórendszert követve érjünk ki a bajtársainkhoz a szabad ég alá, és hallgassuk meg a helyzetjelentésüket. A Strogg transport megérkezése után tisztítsuk meg a terepet, ezt követően a srácok kinyitják a közeli ajtót. Bent a lifttel emelkedjünk egy szintet, használjuk az itt található panelt, majd térjünk vissza a szabadba. Itt a frissen leeresztett hidat ellepték az ellenségek, tehát némi tűzharcra van szükség, hogy ismét nyugalom honolhasson ezen a kis udvaron. Miután elcsendesedett a csatatér,

pattanjunk fel a hídra, induljunk el a két ajtó felé. A jobb oldali a helyes választás, futás arra. A romokon küzdjük át magunkat, és mikor lövéseket hallunk, ugorjunk le a csövekre. Guggolva másszunk át a túloldalra, itt keressük meg a zöld ajtót, kövessük a folyosót, végül a lifttel ereszkedjünk le.
Corteztől balra térjünk be a zöldes kapun (Hub Controls felirat), ezt követően küzdjük magunkat a helyiség közepén tátongó lyukig. Itt tartsuk a pozíciót, eresszük le a hidat, majd keljünk át. Az ajtón menjünk be, másszuk meg a lépcsőket, innen már rohanhatunk egészen az üvegablakos vezérlőteremig. Itt nyomjuk meg a panelen található gombot. A kinyíló ajtón távozzunk, a létrán ereszkedjünk le az alsóbb szintre.
A „Construction" tábla felé fussunk szorgalmasan, erőt nem spórolva. A lifttel menjünk le, innen szaladjunk a zöld ajtó felé. Kövessük a folyosókat a szállítószalagokig, használjuk az ott található panelt, hogy beindítsuk a műveletet. A robot mögött ugorjunk fel, vegyük igénybe a közelben lévő lift szolgáltatásait, keressük meg a Repair Bot Control feliratú szobát, ott nyomkodjuk meg a számítógépet, majd térjünk vissza a gondolához.

Tram Rail
Itt nincs különösebb dolgunk, a gondola megy magától, nekünk csak arra kell vigyázni, hogy lelőjünk mindent, ami mozog.

Data Processing Terminal
Cortezt hívja a kötelesség, így ismét egyedül maradunk. Szálljunk ki, hívjuk a liftet, és menjünk fel. Aktiváljuk a hidat, menjünk keresztül a zöld ajtón. Rohamléptekkel másszuk meg a lépcsőket, sipirc egészen a reaktorig, ahol visszakapcsolhatjuk végre az áramot. Most visszatérhetünk az első liftig, ahol Sledge már vár ránk. Ketten haladjunk tovább a frissen felhúzott híd segítségével. Menjünk be az ajtón, vágjunk keresztül a folyosón, hívjuk a liftet, és emelkedjünk.

Data Processing Security
Élvezzük a felfele vezető utat. Induljunk elő előre, harcoljunk keményen, míg el nem érünk a következő felvonóig. Ezzel menjünk le. Ismét felizzik a levegő, mikor az ellenség koncentrációja igen magassá válik a helyiségben. Öljünk le mindent, ami csak mozog. A lépcsőknél forgassuk el az adatsugarat, míg ki nem nyílik a soron következő ajtó.
Futás tovább a folyosókon, nyomjuk meg a panelt, emelkedjünk a lifttel, majd a következő résznél ismét forgassuk el okosan a sugarat úgy, hogy megnyíljon a továbbjutást jelentő kapu. Kövessük a folyosót a liftig. Használjuk a felvonót, robogjunk tovább, a nagy teremben a központi panelt keressük meg, és gyakoroljunk nyomást a lower feliratú gombra.
A zöld ajtón keresztül hagyjuk el a helyiséget, adjunk le célzott lövéseket a gonoszságok irányába, majd menjünk tovább. Innen még két lift vár ránk, míg fel nem érünk a létesítmény tetejére, ahol ismét harc következik, valamint újfent egy piros panel megnyomogatása. Ezt követően vissza a nagy liftig, hogy kijussunk a pályáról.

Data Processing Terminal.
Furcsa a feladat: Szaladjunk vissza a gondoláig.

PÁLYAUGRÁS

Aki türelmetlen, ugrálhat a játék pályái között. Csak be kell hozni a konzolt, a Control, Alt, ~ billentyűkombinációval. Most beütjük a map/game/pályanév parancsot, és nyomhatjuk is kedvünkre akármelyik szingli pályát.

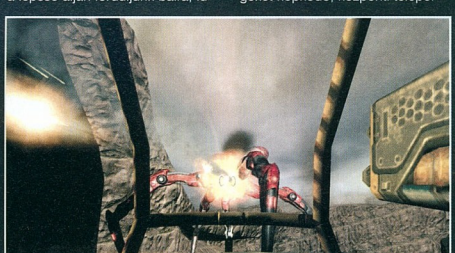
A map-ek kódjai a következők (A „pályanév" helyére kell beírni a kódokat):
airdefense1 - Air Defense Base
airdefense2 - Air Defense Trenches
convoy2 - Aqueducts
convoy2b - Aqueducts Annex
convoy1 - Canyon
walker - Construction Zone
network2 - Data Networking Security
network1 - Data Networking Terminal
process2 - Data Processing Security
storage2 - Data Storage Security
dispersal - Dispersal Facility
process1 - Data Processing Terminal
storage1 - Data Storage Terminal
hangar1 - Hangar Perimeter
hangar2 - Interior Hangar
mcc_landing - MCC Landing Site
core1 - Nexus Core
hub2 - Nexus Hub
hub1 - Nexus Hub Tunnels
mcc_1 - Operation: Advantage
mcc_2 - Operation: Last Hope
building_b - Perimeter Defense Station
putra - Putrification Center
recomp - Recomposition Center
medlabs - Strogg Medical Facilities
core2 - The Nexus
tram1 - Tram Hub Station
tram1b - Tram Rail
waste - Waste Processing Facility

A hazai szaksajtóban divattá vált a játékképek „túlmagyarázása", melyet általában feature ismertetésnek szánnak a szerkesztők. Görbe tükröt tartva a szokásnak íme következzen a Quake 4 kivesézése, a hagyományos PC.Games módon.

Data Networking Terminal
Induljunk el előre, át a zöld ajtón, használjuk a liftet a feljutáshoz. Fent segítsük ki szorult helyzetükből a bajtársainkat. Igazán hosszú, és nehéz csata következik, de mi vagyunk a legjobbak, senki sem győzhet le minket! Miután leöltünk mindent a helyiségben, kinyílik a zöld ajtó, amelyen keresztül tovább mehetünk. A panellel ereszszük le a hidat, fussunk sprintben. Bent hívjuk a liftet, menjünk fel. A zöld ajtón keresztül menjünk be, a teleportereket nullázzuk le néhány rakétával, majd indulhatunk is tovább. A folyosókat követve eljutunk a három marine által övezett Teleport berendezésig. Menjünk be a szép fénybe.

Data Networking Security
Itt kész káosz uralkodik. Ugorjunk fel balra, forduljunk balra, majd a zöld ajtót célozzuk be. A romokon keresztül, platformjátékszerűen jussunk el a vezérlőteremig, ahol nem kis harc vár ránk. Ugorjunk le a padló alá, a kis járaton kússzunk át, jöjjünk fel, és vegyük igénybe a zöld ajtó jótékony hatását. A lifttel emelkedjünk fel, fussunk akármerre, úgy is a következő felvonóhoz jutunk el. Ezzel ismét menjünk magasra. Kiérünk a tetőre, ahol hatalmas bossz várja az érkezésünket. Szerencsére a mozgás itt is megold mindent. Mozogjunk és lőjünk. A harc után nyomjuk meg a piros panelt. Induljunk el visszafele, út közben úgy is észrevesszük a fő Teleport berendezést, amelybe annak rendje s módja szerint bemászhatunk!

Nexus Core
Induljunk el előre, a zöld ajtó felé, a lépcső alján forduljunk balra, fu-



tás, majd a következő lépcső tövében iktassunk be egy jobbkanyart. Erre a vezérlő kinyílik, és előzönlik a Stroggok a területet. Harcoljunk, törjünk utat a folyosón visszafele, és próbáljunk meg bejutni a vezérlőterembe. Itt bent használjuk a panelt, sétáljunk vissza kicsit, és keressük meg a másik zöld ajtót, arra tovább mehetünk. Jobbra menjünk le a lépcsőn, gyilkoljunk le minden szörnyeteget, végül aktiváljuk az itt található számítógépet, hogy beinduljon a lift. A lefele vezető út rögös, de azért kibírható. Hanem lent egy kisebb sereg ömlik a nyakunkba, akiket már nem olyan könnyű elintézni. A folyosókat kövessük egészen az ellenségeket köpködő, központi teleporterig, de ne foglalkozzunk túlságosan a gonoszságok lövöldözésével, mi menjünk át a túloldalra, és használjuk a liftet.
Itt kövessük addig a folyosót, míg el nem érünk a gondoláig. Némi utazást követően megérkezünk a célállomásra, itt harcoljunk le minden életünkre törő gyilkos gépezetet, majd a padlón tátongó lyukon ugorjunk le a csövekre. Kövessük a szűk járatot a létráig, itt mászszunk fel. Fussunk előre, le a lépcsőn, utána át a zöld ajtón, ezen túl egy terem található lifttel. Emelkedjünk fel, és nyomkodjuk meg a kapu mögött fellelhető panelt. Futás vissza a létráig, ahol egy új ajtó kizöldült, ez a helyes irány. Visszaértünk a gondolához. Menjünk be a bal oldali kapun, és készüljünk fel a legrosszabbra. Az oszlopos teremben hatalmas tűzharc következik, a kimenetele nem egyértelmű, nagyon könnyű elbukni.
A győzelem után kinyílik a szemben lévő ajtó, ami a továbbjutást jelképezi. Újabb platformjáték következik: a csöveken egyensúlyozva el kell érnünk a zöld ajtóig. Innen folyosókat követve elérünk a pálya végéig.

The Nexus
Kövessük a hosszú, egyenes kis folyosót, tankoljunk fel mindenből, ami itt el van szórva. A következő teremben jön a végjáték. Először egy hatalmas szörnyeteg képében jelenik meg a büntetés. Ezt még könnyű megölni pár rakétával, de halála után egyből átalakul. Ez képes feltöltődni, némi taktikát is igényel a kinyírása. Amennyiben őt is hidegre tesszük, jöhet a Nexus. Az agy pajzzsal van védve, de ha a fentről belecsatlakozó kék energianyalábba lövünk, máris megadja magát!
Végigvittük a Quake 4-et, szép munka volt, élvezzétek az outrót!

Dante
Dante@pc.games.hu

DAY OF DEFEAT: SOURCE

Már megint egy második világháborús FPS??? ...

Nem. Ez játék már jóval a 2. világháború előtt létezett (az 1.0-ás béta már 2001. január 12-én megjelent kb. egy évvel a Medal of Honor Allied Assault előtt), bár igaz csak egy egyszerű Half-Life modifikációként. Béták-bétákat követtek és 2003. május 1-jén az Activison kiadásában megjelent az 1.0-ás végleges változat. Ekkor már a játék fejlesztői beintegrálódtak a Valve-hoz (ugye a Valve látta a mod sikerét és ő is szeretett volna szeleteket a tortából). Miután immár a belsős Valve fejlesztések közé tartozott, felröppent a hír, hogy ezta játékot is kiadják a Half-Life 2-vel együtt, annak motorjával elkészítve. Sajnos, a HL2 megjelenése után kb. 10 hónapot kellett várni míg a Steamen megjelenhetett a játék. Ez idő alatt egyszer teljesen az elejéről elkezdték a fejlesztést, sőt, a Valve kibővített grafikai motorját kapta meg, amely már tartalmazza a HDR-t, illetve a fizikán is jócskán tupíroztak. De menjünk vissza a megjelenés napjára (Magyarországon éjszakájára). Újságunk hasábjain többször is beszámoltunk a Vivendi vs. Valve párharcról, melynek az lett a vége, hogy a Valve átigazolt az összes játékával együtt az Electronic Arts-hoz. Mint fentebb említettem, a Day of Defeat-et az Activision adta ki, aki szerette volna a Valve-t az oldalán látni. Mint említettem ez nem jött össze, azért egy apró gesztussal betartottak (sok vizet nem zavart véleményem szerint) a Valve-nek: a Day of Defeat: Source megjelenésekor kidobták a Call of Duty demóját. Igaz még demónak is félkész volt, de hátha eléri célját és elhessegeti az embereket a DoD-tól... De ez szeptember 26-án éjfélkor (közép-európai idő szerint) nem igazán látszott meg. A Valve megnyitotta a „szelepeket", 00:30 perckor már elindultak az első szerverek. Hajnal 2:00-kor már 2 ezer! online szerver várta volna a játszani kívánókat, csak egy volt a bökkenő: mind tele volt. Egyszerre a megjelenés után kb. 20 ezren játszottak, ennyien értek be a szerverekre. Azóta már normalizálódott a helyzet, nincsenek ilyen tumultusok, bár egy jó szerverre mindig nehezebb bejutni.

Visszakanyarodva a játékhoz, sajnos itthon kevésbé játszák (én közéjük tartozom, lassan 4 éve), a CS és a COD árnyékában él. (Külföldön ez nem így van, a DoD összjátékos-létszáma igen megközelíti a COD és a COD:UO összesített létszámát.) De szerencsére a kisebb scene-nek vanna előnyei is, nemcsak hátrányai. Könnyebben kezelhetőek a közös ügyek, kisebb a széthúzás, és valahogy emberibb a légkör, nem egymás folyamatos piszkálása megy.

A Source

Nézzük mit kaptunk a Valve „forrásból"! A grafika még a HL2-höz viszonyítva is nagyon szép, nagyfelbontású textúrák, bump-, specular-, normal mapping, a HDR, ami igen ütősre sikeredett. A karakterek kidolgozottsága is nagyon jó, bár a mozgásnál néha olyan érzésem van, mintha nem érné a lábuk a talajt. A hangokat nagyon ugyesen oldották meg, az előző verzióktól eltérően nem előre felvett háborús részletek szólalnak meg, hanem a valós, aktuális csatatér hangjait hallhatjuk eltorzítva a távolság függvényében. A karakterek rendelkeznek hangparancsokkal (mint pédául „Előre!", „Orvost!", „Fegyvereket eldobni"...), melyek többféle hangsúllyal is megszólalnak. A fizika, ami már a HL2-ben is igen ütősre sikeredett, itt is megtalálható; ragdoll effektus, illetve az összes, környezetünkben lévő tárgyra ható robbanások (betörnek az ablaküvegek, a kisebb tárgyak repülnek a levegőben, egy pontosabb pánciltörő rakéta találatkor persze mi magunk is) teszik valósághűvé a játékélményt. De persze ezeknek a ficsöröknek ára is van, ez pedig meg is mutatkozik a gépigényen, és leginkább a processzorhasználaton. 2Ghz-es proci alatt nem igazán játszható a játék, csak erős megszorításokkal (ragdoll optimalizációk, kisebb tereptárgyak eltün-

KASZTOK

Rifleman:
Allied oldalon egy félautomata M1 Garanddal, 2 speciális „puskagránáttal", és még egy késsel van felszerelve. Wehrmacht oldalon egy Mauser K98-as puskánk van, itt is 2 darab puskagránáttal kiegészítve. A szorult helyzetekben egy gyalogsági ásó segíthet ki minket a pácból (illetve alázhatjuk meg vele az ellenséges MG-t, vagy snipert hátulról.

Assault:
Allied oldalon Thomson gépfegyver, 1 sima frag gránát, egy füstgránát és egy pisztoly tartozik kellléktárunkba. Wehrmacht oldalon egy MP40, 1 nyeles robbanógránát, és egy nyeles füstgránát van a zsebünkben, melyet egy pisztoly egészít ki.

Support:
A szövetséges oldalon egy BAR gépfegyver, egy kés, és 2 frag gránát az eszköztárunk, míg a német oldalon egy STG44 gépfegyver, kiegészítve 2 nyeles robbanógránáttal és egy lapáttal.

Sniper:
Allied oldalon egy Springfield mesterlövészpuska, egy pisztoly és egy kés áll rendelkezésünkre, míg a Wehrmacht erők kukkerosainak egy K98-as mesterlövészpuskájuk, egy gyalogsági ásójuk és egy pisztolyuk van.

Machine Gunner (MG):
A szövetséges MG-s egy 30-as kaliberű gépfegyvert, egy pisztolyt és egy kést hord magánál, míg a német ellenfél egy MG42-essel, egy ásóval és egy pisztollyal van felszerelkezve.

Bazooka:
A szövetséges tankelhárító magával hord egy bazookát, egy M1 Carbine félautomata puskát (3 tárral), és egy puskát, míg a német kollléga a bazooka mellett egy C96-s automata, váll-támasszal felszerelt C96-os pisztolyt és egy gyalogsági ásót cipel.

TIPPEK-TANÁCSOK

- Próbálj törekedni a zászlófoglalásra, illetve ha már csak 1 zászlója van a csapatodnak, annak megvédésére.
- A robbanógránátokat időzíteni lehet, megnyomod a tűzgombot, akkor kiélesíti, onnan számolva kb. 5 másodperc múlva robban. Az eldobáshoz egyszerűen engedd el csak a a gombot. Ezt célszerű is használni, egy szimplán kidobott gránátot akár fel is vehet (use) az ellenfél és visszadobhatja, de a legfontosabb: elszaladhat előle.
- Azok se keseredjenek el, akik a puskákat részesítik előnyben. Ha kb. 45 fokos szögben magunk elé lőjük a puskagránátot, akkor ezt szinte azonnal felvehetjük (use) és már dobhatjuk is tovább. Egy hátránya van csak: hallatszik a hang, ahogy a lövedéket a „kibiztosíjuk"...
- Célszerű ésszerűen használni a fegyvereket. Ha kisebb tereken, illetve szűk folyosókon szeretsz járni, akkor a Thomson/MP40, illetve a BAR/STG44 a te fegyvered, de ha a nagyobb terek felé vonzódz, akkor mindenképp a Garand/K98 párost javaslom. Velük messzire is pontosan tudsz lőni, főleg ironsighttal.
- Ha dupla zászlónál vagy, csak akkor menj foglalni, ha már társ is van a közelben, ellenkező esetben szinte ordít a monitorról, hogy van egy ember a dupla zászlónál, és elég hamar megindulnak az ellenséges erők a zászló megvédésére.

tetése, stb.). Szerencsére a grafika egész jól skálázható, írd és mond, egy Geforce 6200-assal (ami ugye nem egy sebességbajnok) 60-80-as átlagfpst sikerült kicsikarnom a játékból. Ez persze

A gameplay

A DoD pályái nagyrészt a városi frontokat részesítik előnyben, ebből kifolyólag a játékmenet is „gerilla-szerű" állóháború. A 2 csapat a szövetséges (Allie) és a Werhmacht (régebben Axis) erői. A lé-

kompromisszunokkal járt, HDR-t felejthettem, illetve a textúrák és a modellek minőségét is lejjebb kellett vennem, de 2 hét után már úgyis az fps számít. Az utolsó, egyben igen lényeges pont, a netkód. Az előző DoD-al volt szerencsém összefutni jópár külföldi klánnal (főleg az északi „istennetes" országokból...) pcw-n, és mit nem mondjak, döbbentes, hogy mennyire „nem haltak". Egész tárakat képesek lettek volna elnyelni, de ugye ők persze egy másodperc alatt leteritettek minket. A minap Sourceban játszottunk egy top mix ellen (többszörös Clanbase és CAL győztes klánokból álltak össze, természetesen északiak :) és el voltam hűlve, hogy te jó ég, rálövök és meghal... :) A Source netkódja, köszönhetően a temérdek optimalizációnak, lagkompenzációnak, jóval hibatűrőbb, ezért nagyságrendekkel kevesebb „hiba a mátrixban" fordul elő.

nyeg a csapatjáték, hogyan uraljuk a pálya különböző részeit (zászlókat kell elfoglalnunk, és megtartanunk.). Ha sikerül az egész pályát a csapatunk uralma alá hajtani és elfoglaljuk az összes zászlót (full-cap), akkor megnyerjük a kört, és a két csapat a szülőhelyről egyszer meg-

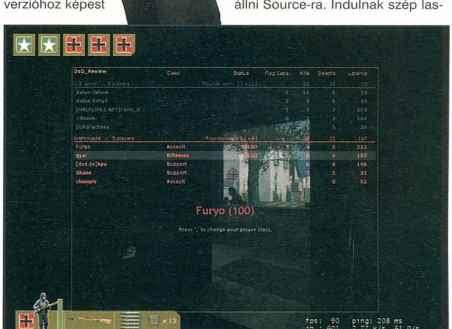
indulhat ismét egymás torkának.

Érdekessége a DoD:S-nek, hogyha megtörténik a full-cap, utána a győztes csapat tagjai lemészárolhatják a fegyver nélkül, kétségbeesetten bujdosó ellenséges katonákat, egy kis ingyen-frag-ért. Az előző verzióhoz képest jócskán hozzányúltak a kasztokhoz a fejlesztők. Az első szembetűnő változtatás, hogy kivették az angol erőket, illetve megnyirbálták a kasztokat. Eltűntek a németektől az ejtőernyős kasztok, a G43, míg a szöveteségeseknél a Grease Gun, illetve az M1 Carbine nem található. (Utóbbit áthelyezték a bazookás mellé másodlagos fegyvernek.)

Pisztoly sem jár már mindenkinek, csak a tisztek (Sniper, MG, Assault, Bazooka) élhetnek vele, a többiek egy esetleges tárürülés után ránthatják is elő a kést, hát-ha...

Összegzés:

A Day of Defeat Source nagyon eltalálta sikeredett. Először a változtatásokon sírtunk-rittunk, de idővel megszoktuk, és most már természetesek a változtatások. Sajnos a játék legfőbb ellensége a Counter-Strike:Source-hoz hasonlóan az elöd: elfut gyengébb gépeken is, nem kell érte külön fizetni, és mindemellett hasonló játékélményt is nyújt. De azért vannak biztató jelek, ugyanis a legfőbb klánok már elkezdtek átállni Source-ra. Indulnak szép las-



san a versenyek és van miért Source-ozni. Játék a világ, pörögni kell...

Még egy dologról nem szóltam e rövid kis cikkben (kb. 3x ennyit tudnék még írni a játékról), ez pedig a beszerzés. Ugye a kezdetekben csak Steamen volt megvásárolható (cirka 20 dollár + ÁFA - 4500-5000Ft), de azóta már kijött a dobozos Counter-Strike:Source, mely tartalmazza a HL2:DM mellett a Day of Defeat-et is.

Ha esetleg felkeltette az érdeklődésed a program, vagy netalán segítségre van szükséged, IRC-n, Quakeneten a #dod.hu szobában valószínűleg tudnak neked segíteni. Végül álljon itt egy cím, Magyarország legjobb publikus DoD:S szerveréről: btx.hu:27020

Gyvi
gyvi@pc.games.hu

RETRO GAMES

Köszöntünk mindenkit új/régi rovatunkban. Tovább tallózunk a retro világában, mely szerencsére egyre jobban fejlődik, szokásos rovatainkban ezúttal is érdekes dolgokkal várunk titeket. Ha hozzá szeretnél szólni a rovathoz, vagy netalántán segíteni szeretnél nekünk, akkor ragadj billentyuzetet és keress meg bennünket a **retro@pc.games.hu** címen!

OLD IES NEWS

Jön a Katakis 2!
Manfred Trenz - kinek a nevéhez a Turrican sorozat kapcsolódik - egy új fejlesztőcéget alapított Denaris Entertainment néven és elkezdte fejleszteni a Katakis 2-t, PC-re és C64-re! A műveletek még korai fázisban vannak, de a fejlesztők az 1988-ban megjelent első rész logikai folytatását és továbbfejlesztését ígérik még több fegyverrel, új ellenfelekkel és mozgási lehetőségekkel. Manfred a Micro Machines V3 és a CT Special Forces fejlesztésén dolgozott idáig, de most úgy gondolta itt a remek alkalom, hogy megmutassa, nem halt meg a C64!

Új megjelenések
Megjelent több Cronosoft játék is, melyekről már korábban szóltunk. Elérhető az Astro Neil (Vic20 - 3K!), Stranded (Spectrum 48k) és a Mister Fruity (Spectrum 48k). Ha meg szeretnétek rendelni a játékokat, akkor a *www.cronosoft.co.uk* címen ezt meg is tehetitek.

Bezár a bazár
A retró korszak egyik legígéretesebb és legszínvonalasabb próbálkozása volt a Retro Gamer, melyet a kiadó Live Publishing 18 szám után megszüntetett. Fájlaljuk nagyon, mert igencsak szerettük ezt a kiadványt, és reménykedünk benne, hogy esetleg más kiadó fantáziát lát benne és felkarolja a lapot.

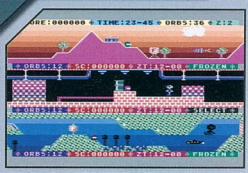
Outrun Europe / US Gold 1988-89
Igen kacifántos és máig nem befejezett az Outrun Europe története, hallgassátok hát. Az 1987-ben megjelent Outrun igen nagy sikert hozott a fejlesztő Segának, minden létező nagyobb platformra konvertálták a játékot, és nagyon sokat adott el belőle a cég. Hamarosan szóba került a folytatás, melynek munkálatai elkezdődnek a Segánál, Turbo Outrun címmel. Igen ám, de közben a US Goldhoz tartozó Probe Software-nél landol Neil Coxhead, akinek a nevéhez fűződött az első rész elkészítése. Neil nagy elánnal nekifog a fejlesztésnek, melyet Outrun Europe névre keresztel. Az idő múlásával elkészül mindkét project és a US Goldnak választania kell, hogy a hivatalos Sega vonalon elkészült játékot, vagy Neil saját munkáját jelenteti meg. Az US Gold az első verziót választja, 1989-ben megjelenik a Turbo Outrun. Innentől válik érdekessé a dolog, hiszen a US Gold nem mond le a folytatás lehetőségéről, azonban a OE képességei elmaradnak a TO-étól, így újraindítják a projectet, melynek végén, az időközben névváltoztatáson átesett Outrun Europa meg is jelenik 1991-ben. De mi lett vajon az eredeti Outrun Europe-pal? Nos, Neil az e-bay-en eladta a lemezeket még annakidején, melyek mostanában bukkantak fel egy Mr. Fox nevű gyűjtőnél, aki videókat is készített a játékról futás közben. Azonban Neil hevesen tiltakozik, hogy ez a játék messze nem ugyanaz, mint amit ő készített... Mi az igazság? Talán sohasem derül ki, mindenesetre a DVD-mellélet RETRÓ szekciójában megtaláljátok az említett videókat, lehet bennük gyönyörködni.

RETRO RIP

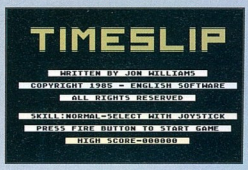
HARDWARE TEST

MSX, ami kimaradt
Tulajdonképpen nem maradt ki semmi a cikkből, csak a hely szorításában egy-két gondolat még kikívánkozik belőlem. Az első gondolathoz elég ránézni a mellékelt képre, hogy értsétek a dolgot. Sokat beszéltünk magáról az MSX gépekről, de keveset a szabványról. Márpedig a kutya itt van elásva, hiszen attól eltekintve, hogy milyen viharos befejezése lett a történetnek, igazán bámulatra méltó, hogy mit alkottak meg japán barátaink. A képen látszik, hogy a tárlatra összegyűjtött MSX1 konfig alkotóelemei 4 gyártótól származnak. Képviselteti itt magát a Sony, a Panasonic, a Philips és a Mitsubishi, és kérem szépen, ezek az alkotóelemek tökéletesen összeillettek. Mondhatnátok, jó-jó, de hát láttunk már ilyet, azonban aki figyelemmel kísérte a home computerek fejlődését, az láthatta, hogy néha még cégen belül, sőt egy típus különféle gyártási periódusaiban sem volt tökéletes a kompatibilitás (lásd a Commodore ballépéseit, amelyekből majd alkalomadtán csokrot is fogok kötni). Szóval itt a szabvány volt az, ami naggyá tette az MSX-et, és mániákussá a rajongókat. Nekem nagyon tetszik az MSX filozófiája, az átjárhatóság, és az, hogy nincs rákényszerítve semmi a felhasználóra. Elég ránézni egy MSX2 gép hátsó csatlakozósorára, hogy megértse az ember miről is beszélek, nagyon sok gépnél már eleve ott figyelt a Scart csatlakozó, tehát nem kellett különféle bonyolult kábeleket készíteni, ha az ember normális minőségben szerette volna használni a gépet. Ami még egy fontos tény, és ez kimaradt a múltkori értekezésből, hogy jól látszik a képen is, hogy a RAM-bővítések, a floppy interface és természetesen a játék cartok is a gépek cart csatlakozójába röffennek bele. Namármost azok a gyártók voltak a szemfülesek, akik gondolva a fejlődésre már eleve kétcsatlakozós gépeket gyártottak (jó példa a képen látható Panasonic CF2700 és rossz példa a nagyon sikertelen, de hatalmas mennyiségben piacon jelen lévő Toshiba HX10). Ez volt felhasználói szemmel az MSX egyik hibás pontja, de persze a játékokhoz amúgy sem kellett semmilyen extra kiegészítő, így végül is sim dugdosással egy kétportos gépen mindent meg lehetett oldani. Amiről még nem szóltunk semmit, az a gép oprendszere, a Microsoft által készített MSX Basic. Nem szeretném hype-olni az MS-t, de ha mostani munkájuk is ilyen jól összerakott lenne, akkor még akár szívesen is használnánk a Windows-t...Szóval az MSX Basic mindent tud, amit csak tudni kell, nincsenek kényelmetlen parancsbevitelek, rosszul paraméterezhető utasítások, a kor egyik legfelhasználóbarátabb nyelve. Nos, ennyi volt az MSX téma, következő alkalommal már más vizekre evezünk, a rejtélyes X68000 témakörébe fogunk bepillantani. Addig is köszönjük a felajánlásokat és a segítséget, pl. a jelen cikkben szereplő MSX konfig sem jöhetett volna létre, ha ti nem segítetek.

SOFTWARE TEST



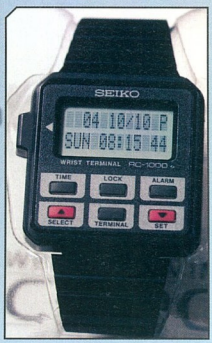
TimeSlip / Commodore 16



A Nintendo fanok most bizonyára elégedett mosolylyal dőlnek hátra, azonban sajnos ki kell, hogy ábrándítsam őket, a névhasonlóság ellenére ez a játék a C16 húzócíme volt. John Williams és az English Software nevéhez fűződik a játék, és mondhatni egy rövid ideig tartott csak zsenialitásuk, mert a többi kiadott játékuk meg sem közelítette a Timeslip minőségét. A történetben 24 órányi játékidőnk van arra, hogy a bolygó három időzónájában elhelyezett 36 időkövet megsemmisítsük. Ha ez megtörténik, akkor visszaáll a normál idő és a bolygó nem pusztul el. Minden egyes időzónában külön időlimitet kapunk az időkövek semlegesítésére, mely idő lényegesen csökken, ha ütközünk valamivel a pályán. További nehezítésként pedig minden ötödik ütközéskor létrejön a Timeslip, a zónák ideje felcserélődik. A legfelső zóna a felszínen, a középső a föld alatt, míg az utolsó a víz alatt játszódik. A timeslip-funkcióból következik, hogy nem érdemes lineárisan játszani a programmal, mindig ott érdemes folytatni, ahol taktikailag a legkedvezőbb az órák állása. Ez persze jelentheti azt is, hogy a legkevesebbet, vagy éppen a legtöbbet mutatja. Mindenesetre jól össze lehet keveredni a pályákon, hiszen az elv ugyanaz, de azért mégis más jellegű akadályok is előfordulnak. Mindössze ennyi a Timeslip története, azonban annak idején meghatározó volt ez a játék, bár ma már nem biztos, hogy lenne idegem még egyszer végigvinni...

FACTS

• A Seiko 1985-ben dobott piacra egy karórát, mely kompatibilis volt a C64-gyel. Az RC-1000-rest egy kábellel lehetett összekötni a C64-gyel, és így lehetett manipulálni az óra 2 Kbyte-os memóriáját. Az apróság 120 fontba került, így nem lehet mondani, hogy olcsó mulatság volt....



• A híres Zzap magazin mindjárt az első számában magasra állította mércét, hiszen az itt tesztelt Elite 95%-ot kapott, melyet soha egyetlen program sem tudott lepipálni a lap megjelenése alatt. Legjobban a Shadowfire és a Tir Na Nog közelítette meg 91%-ra az évek során.

• A Super Mario Bros 3-ból világszerte 18 millió darabot értékesített a Nintendo.

• A rajongók szerint az eddig elkészült legjobb lövöldözős játék az Ikaragua volt, Dreamcastra. Úgy látszik mások is így gondolják, mert Japánban megjelent egy video-DVD, mely három órán keresztül mutatja a játék megoldásait a különféle nehézségi szinteken.

• A CPC 6128Plus többek között abban az „apróságban" különbözött a sima 6128-tól, hogy a lehetséges palettaszíneket 27-ről 4096-ra emelték.

• A japán NES (Famicon) cartok méretükben fele akkorák voltak, mint nyugati társaik. Ennek magyarázata mindössze annyi, hogy a Nintendo marketingesei úgy vélték, a nyugati világban segítheti az eladásokat, ha nagyobbnak, markánsabbnak látszanak a kazetták.

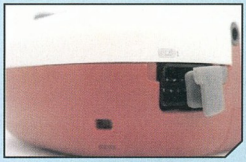
• A túlélésért küzdő Crash magazin (C64), öt szám erejéig csatlakozott a rivális Sinclair Userhez, mely azonban szintén jobb létre szenderült 1993 áprilisában

HARDWARE REMAKE

PocketFami

Nem friss ez a hardver, hiszen az év elején jelent meg Japánban, majd nemsokára rá más tájakon is, azonban a retró-jellegéből adódóan mindenképpen érdemesnek találtuk arra, hogy megismertessük veletek. A retró irányzat általánosságban a szoftverek emulálását valósítja meg, vagy hardver megoldásokkal (pl. a Flashback), vagy szoftveres úton (pl. GP32). A Gametech a legnehezebb utat választotta, az eredeti szoftver cartokat tekintette hordozónak, és ezek köré építette meg a hardvert. Tulajdonképpen a gép egy hordozható NES, persze 2005 színvonalán. A gép hátulja a Famicon (a NES japánban) cartokat fogadja, de egy fordítóval régiófüggetlenné lehet tenni a kicsikét. A kezelőfelület a szokásos D-pad, kiegészítve az A és B gombokkal, valamint a fejhallgató kimenettel és a gyorstüzelő kapcsolóval. Ami érdekes, az a képkivezetés, amellyel hagyományos TV-készülék lesz a display, illetve az egységes kontroller port, ha netalántán az eredeti NES kontrollerre állna rá jobban a kezünk. A megjelenítésről a gép közepére épített 2.5-es TFT gondoskodik, mint a későbbiekben látni fogjuk

A gyors technikai bemutatás után következzenek a használati tapasztalatok. Aki már fogott a kezébe európai NES cartot, az bizonyára emlékszik ennek jelentős méretére. Namármost ezt megfejelve egy fordítóval, a gép méretei a háromszorosára nőnek, megszégyenítve ezzel minden eddig látott kézikonzolt. Tény és való, ezen nem lehetett változtatni, azonban praktikusnak cseppet sem mondható a megoldás, tömegközlekedésen nyomulni vele meg egyszerűen mosolyogtató. A másik probléma a TFT. Nyilván a legolcsóbb megoldást kellett kiválasztania a cégnek, azonban ez már jelen esetben a minőség rovására ment. A kép világosabb környezetben eléggé élvezhetetlen, már mobilokban is találni sokkal jobb kijelzőket. Mindezek ellenére a PocketFami érdekes próbálkozás, csoda, hogy a Nintendo még nem koppintott rá nagyon a Gametech fejére miatta. Jelenleg is rendelhető a neten itt-ott a gép, ha úgy gondoljátok, kb. 20.000 Ft-ért már tiétek is lehet a retró hullám eme érdekes darabja..



Kedves olvasók! (Mostantól találnom kell vagy egy szupervicces köszönést vagy egy teljesen semlegest, mert a múltkor spanyolosan köszöntem, és aztán láttam, hogy egy másik levelezési rovatban is ugyanúgy köszönt a szerkesztő és persze előttünk jelent meg, tehát sosem mosom le magamról, hogy onnan másolok. Jó, hogy már az elején körmondattal kezdek, és követhetetlenné válok, nem?) *(Igen - Bear)* Sikerült élve hazajönnöm a zarándokútról, a jövőre vonatkozóan is feloldozást nyerve általa minden elkövetett és jövőben elkövetendő bűnöm alól (Mea culpa, mea culpa, mea maxima culpa!). Már a bolháim is eltávoztak, tehát az élet visszaállt a rendes kerékvágásba, bár eléggé kibolyhosodott a képem, olyannyira, hogy egyesek szerint Robinson Crusoe-ra, mások szerint mindössze egy neandervölgyi emberre hasonlítok *(benne volt a spanyol lapokban, hogy a hegyekben feltűnt egy előember... - Bear)*. Na mindegy, szőrösséggem csak időleges és lustaságomhoz kapcsolható.

Nem annyira új stuff, de nekem most sikerült telepíteni egy lelkes olvasó által beküldött játékot. A program felkerült valamelyik dvd-re, szerintem a legutóbbi és az azt megelőző számhoz is mellékeltük, nekem is átküldte Bear, mivel én vagyok az egyik szereplője. El is készült az a teljességet nélkülöző leírás a játékról, melyet most feltárok nektek:

A magyar játékkészítésnek nagy hagyományai vannak, a lelkes amatőrök, akik annó programírásra adták a fejüket, manapság világszerte hírnévre tettek szert. Az Imperium Galaktika első részének saját szobájától eljutottunk a Kucsera százados életét feldolgozó epikus léptékű műhöz és meg is haladtuk azt. Most kézünkbe akadt a játékfejlesztések legújabb generációját képviselő PC.GAMES - a játék című alkotás. Már az előzetes anyagok alapján is biztosra vehettük, hogy a készítők sok technikai újítást vetélytársaik előtt alkalmazni fognak a játékban. A fejlesztők kiemelkedő grafikát, fordulatos, izgalmas játékmenetet ígértek, ami sok ideig a monitor elé szegezi azokat, akik megfizetik a scoffter árát. Tapasztalt vén rókák lévén azonban sajnos sokat kellett már csalódnunk a hasonló ígéretekben. A fejlesztők - a politikusokhoz hasonlóan - ígéreteiknek csak egy részét szokták betartani. A PC.GAMES - a játék (igaz, még csak béta), viszont más. Jött, látott és győzött!

Kicsiny tesztcsapatunk izgatottan indította a futtatáshoz nélkülözhetetlen fejlesztői környezetet, amely néhány hibaüzenet után hibátlanul működni kezdett. A mismatch-ok elokézása után betöltöttük a PC.GAMES-t és a vágytól izzadó tenyérrel már futtattuk is, vagyis futtattuk volna, csak nem sikerült. Újabb hibaüzenet, gondoltuk levesszük a felbontást, mert mintha lett volna rá valami utalás. Vagy nem. Mindenesetre 800x600-ban második próbálkozásra - gondoljuk az első csak melegítés volt -, szóval második klikkre elindult a játék. Rövid töltés, és...! A kellemes fekete képernyőn egy labirintus jelent meg, a játékos egy postakocsit irányít. Néhány másodperces dévajkodás után az irányítóbillentyűk is életre keltek, és elkezdhettük föltérdezni az útvesztőt. A vertikális és horizontális síkban - egyébként a szerkesztőségbe, láttunk újságcímlap-textúrákat, majd Ariadné fonalát kötöttunk a postakocsit. A vertikális és horizontális síkban - egyébként a postásautó - vetve megtaláltuk Sir Thelent is, amint egy sarokban várja Messiásként a postásautót. A játék célját nem sikerült felderíteni, ahogy azt sem, hogy a labirintus - egyébként élvezetes - felfedezésén kívül mit tud még tenni a postakocsi. Valószínűleg lehet vele lőni. Legalábbis reméljük. Most pedig a fekete leves, az értékelés: a grafikáról csak szuperlatívuszokban szólhatok, a nagy felbontás alap. A program teljes egészében kihasználja a legújabb generációs grafikus chipek erejét, de nem túlzottan dolgoztatja meg őket. Az irányítás meg büntet, akár le-föl-balra-jobbra is lehet menni. Nekünk nagyon tetszett, mindenkinek ajánljuk, hogy fedezze fel magának, és persze további kreatív játékokra biztatunk mindenkit! De most komolyan, kell még ilyen! *(Ehhez inkább nem szólok semmit... - Bear)*

Más. Remélem, mindenkinek kiszúrja a szemét az új design és ezután még azok is észrevesznek, hogy itt egy rosszarcú által vezetett rovat van, akik eddig... (jó lenne ide egy pofon, de nem találok, mármint a pofon magának) nem vették észre (Ha-ha... *mármint a pofon mi-att - Bear*). E (remélem mindenkinek pozitív) változás után a levelezés sokkal inkább hasonlít majd a belső világomra, úrrá lesz rajta a rendezetlenség, követhetetlenség, zavaró spontaneitás (már amennyire egy offline-dolog spontán lehet), na mindegy, sok szép szót tudok még rá mondani. Lényeg, hogy elszakadunk az eddigi lineáris hagyományoktól, mindenki olyan sorrendben olvassa a leveleket, ahogy neki jól esik, ezzel leszünk igencsak interaktívak. Egyébként most olyan idegenszavas hangulatban vagyok, remélem feltűnik. Én most az oldal közepén lévő legnagyobb fecnin folytatom, de mindenki tegyen kedve szerint. Jó szórakozást!

Tisztelt Sir Thelen, kedves Fiatalember, drága Sasa, barátaim, honfitársaim, rómaiak stb...

Miért is írok? (gombahölgy vár a véleményre!!!) Mert éppen 1988-as 452-es dobozos UAZ vásárlását intézem (a kaktuszhölgy plronkodva jujuju...). A neten már találtam jobbnál jobb árajánlatokat (250.000, ezért kapsz egy működő csapatszállítót, sajna vöröskereszteс festéssel, de bónuszként jár még egy üres kaszni is, esetleg). Miért is? Mert mellékállásban szeretek a lányok fenekére csapdosni. Igazán csajozós verda a 452-es dobozos. Csatolok egy képet is, szeretnem, ha berámolnád. De megírtam ám a honvédségnek, hogy ha dobozos nincs, akkor egy önjáró tarackkal is beérem. Ezenkívül az elfekvőben 100 db lesett, jelenleg harci helikopter is megvehető. Amint megvan a verda, újra írok.

Üdvözlettel: *MarkóFerkó*, a kantudományok kandidátusa, a Magyar Nemzeti Kegyeleti Bizottság Nekrofil Részlegének Osztályvezetője, a Kegyelmes Dragon Buddhista Szabadegyetem tanára (csi-tudat-módosítás" szemináriumin illetve az 1114, Reppentyű köz 3/dz, 4. em.) címzetes egyetemi tanára („ősmagyar technikák az ősi kínában" előadás) stb...

Legdrágább Fiatalúr, Feró, Feri, hogy vagyunk?!

UAZ? Ha UAZ akkor dobozos, naná, majd OEM-mel égeted magad. Ha dobozos UAZ akkor honvédrés (ezt elütöttem, honvédség lenne ugye, de bent hagyom), minden katonaviselt és nem katonaviselt kollégának szeretettel. Nem tudok képet berakni, de egyébként is érdekesebb a mellékállásod, ha arról tudnál képet küldeni, akkor kiraknám a falujságra. Persze néhány harci helikopter nekem is jól jönne béketüntetés szervezése céljából, de az önjáró tarack már rég nem trendi, persze valszeg ezért adják el. Szerintem Te befolyásos ember lehetsz, ezt csak azért gondolom, mert nem mindenki jut el oda, hogy osztályvezető legyen a Kegyelmes Dragonnál. Mindig mondom, hogy csak a magyarok fedezhették fel Kínát, Te találjál segíthetnél, hogy végre a tudományos világ is felfedezzen magának. Jaj, látom betelt a cetlim, szóval hajrá az aranyér, és majd mutasd meg az UAZ-t!

CELERON, SZEX, GYENGÉDSÉG

Ne feledjük:
level@pc.games.hu

Üdv: Sir Thelen

Teljes játék / Trial verzió
8 Towers / Ace 2- Marsenary / Alien GP / Babala / Dave's day Out / Encryption / Hellchess / Little Cowboy / Missile Defense / Neko / Non-stop Action hero / Northpole Showdown / Orbit -Hopper / Prison Escape / Pushies / Ski Xtreme / Speed trasher / The Goat in the Grey Fedora / The Secrets Of Manes / The War For Earth

Demo
Aurora Watching / Brothers in A : EIB / Call of Duty 2 / King Kong / Land of the Dead Road to Fiddler's Green / Serious Sam 2 / Trackmania Original / UFO: Aftershock / Bone / Cold War / Glider / Internatonal Kart / Pro Evo Soccer 5 / Red Shark 2 / World Racing 2 / Warhammer: WA

Shareware
A.A.L / Aargon Deluxe / After the End / Alien Sky / Ancient Trijong / Arydox / Asea / Battleship Chess / Gish / Knight Time / Pop A Holic / Professor Fizzwizzle / QuadQuest II / RiotBall / Seth's Puzzle Boxes / Shapeshifter / Supernova Galactic Wars / The General / The Omega Syndrome / Theseus - Return Of The Hero

Magyarítás
Jack the Ripper / NFS: Underground / NFS: Underground 2 / Planescape Torment / Psychonauts / Silent Hunter 3 / The Suffering

MOD
Doom 3 - Opencoop / Doom 3 RE - Place of Malice / HL2 - Synergy / HL2 - Distopia / HL2 - The Conspiracy in Shadow / LOTR - Rise of Rome / Shadow Warrior - Danton Destruction / Soldner - map / T72 - map / UT 2004 - Ballistic Weapon

Patch
Battlefield 2 1.03 / Blitzkrieg 2 serverhotfix / Dragonshard 1.1.4 / Dungeon Siege 2 2.2 / Darwinia 1.3 / Pychonauts 1.04 / Rising Kingdoms 1.1 / WOW 1.8.0 / FEAR 1.01

Játszd újra
A Day In The Life / Armagetron Advanced / Atlantis / Bump 'n Jump / Burgertimes / Demon Attack / GalpaniX / Invasion Force Turbo / LoveLove / Manic Miner / Olympic Skier / Planetary Defense / Puzznic / Sonic Jr / Space Skramble / WAtomic / X-Moto

Így készült
GT Legends / Myst V / LOTR: The Battle for Middle-Earth II / Prince of Persia: The Two Thrones

Extra
D3D Gear / Game Editor / Quake 3 Arena - Pocket PC / Res-O-Matic / PCMark 05 v1.1 / KÉPMUTATÓ / KÉPERNYOVÉDOK / HÁTTEREK / Akkor és most / Fun videók

Video
Blood Magic / Call of Duty 2 / Call of Juarez / Getting Up / Gun / Prince of Persia: The Two Thrones / Star Wars Battlefront 2 / Wolfschanze 1944 / The Witcher / Phantasy Star Universe / Auto Assault Hegemony / RCT3: Wild / The Movies / Warhammer 40000: Mark of Chaos / XIII Century / World of Warcraft - Coke reklám / Conflict Desert Storm / Fear multi / Strangerhood (Fura-falva) második epizód

Utility
7-Zip / Avi2dvd / Banner Maker Pro / Fresh Diagnose / FuturixImager / PaintBox / Pixia / Teleport Pro

Trainer
18 Wheels of steel convoy / Age of empires III / Aurora watching / Dragonshard / Dungeon siege 2 / Earth 2160 / Fable / Fahrenheit / Hello kitty roller rescue / Mega man x8 / Moto gp urt 3 / Pilot down behind enemy lines / Reel deal vegas casino experience / Rome total war BI / Silent hunter III / Soldiers heroes of ww II / Space taxi 2 / Total overdose / Ultimate spiderman / World series of poker / Xmen legends II

Savegame
Codename panzers phase 2 / Dragonshard / Hello kitty roller rescue / Memory loops / Reel deal vegas casino experience / Soldiers heroes of wwII / Space taxi 2 / Tanks evolution / Ultimate spiderman / Xmen legends II

DRIVER
81.84_winxp2k_32bit / 81.84_winxp2k_64bit

Akkor és most
Crashday / S.T.A.L.K.E.R.

Mozi előzetesek
Doom / Just Like Heaven / King Kong / Serenity / Wallace and Gromit

Fun Videók
Cossacks II - Matrix / Cossacks II - Moon / Gameboy Micro / Nintendogs / Sims 2: University

A lemez leadásának pillanatában elérhető legfrissebb vírusellenőrző programokat futtattunk le a DVD tartalmának ellenőrzése céljából. A programok által direkt, illetve indirekt módon okozott károkért felelősséget nem tudunk vállalni. A DVD-n található saját készítésű anyagok (szöveges, képi és animációs állományok) bármilyen módon (akár Interneten is) történő felhasználása csak a Kiadó írásos engedélyével lehetséges!

A DVD a PC.GAMES térítésmentes melléklete, a Kiadó csak az összeállítás költségeit számítja fel a lap árában. A melléklet önállóan nem hozható forgalomba!

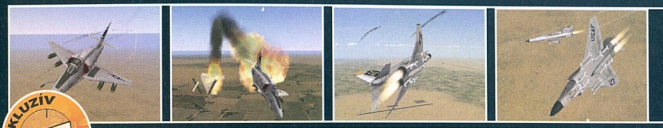
Észrevételeket, javaslatokat a melléklettel kapcsolatban a dvd@pc.games.hu e-mail címre várjuk.

2005 GAME PRESS Kft.

PC.GAMES DVD 2005/7

PC.GAMES DVD 2005/7

TELJES JÁTÉK:
STRIKE FIGHTERS GOLD



EXKLUZÍV

BONUSZ TELJES JÁTÉK MAGYARUL - PLANE ARCADE
HALF LIFE 2 - THE CONSPIRACY OF SHADOW MOD
SIMS 2 SZAPPANOPERA - MEGÉRKEZETT A MÁSODIK RÉSZ
DEMÓDÖMPING - TÖBB, MINT 4 GIGA DEMO, A LEGJOBBAN A DVD-N

HELP

A kérdéseket továbbra is várjuk az alábbi címeken, ne kíméljetek minket, ha problémátok van:

Postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail-ben: help@pc.games.hu
SMS-ben: 06-30-477-8354

Painkiller: Battle Out of Hell

Helló,

A Painkiller: battle out of hell játékban elakadtam a 7 pályán. Sehogy sem tudom legyőzni a nagy szörnyet a pálya végén.Pedig már mindent megpróbáltam,de semmi sem használt.(Amúgy a pálya címe COLLOSEUM!) A segítségedet is előre köszönöm.

Ricsi

Szia Ricsi!
Amikor a második etapban kirobbannak a föld alatti lépcsők lezárói, és elöjönnek a gladiátorok plusz a szörny, a körben lévő oszlopok kigyulladnak. Először a harcosokat kell megölnöd, ha mindek vége (ellenőrizd a statisztikai lapon: 370 kill, egy-kettő be szokott ragadni a lépcsőkbe), oltsd el a lángokat a gerendákat támasztó karók széthányásával (akár a Painkiller alapszerszám is jó erre). Míg a tüzek égnek, a nagy lény sebezhetetlen. Ha mind kialudt, adj neki.

Hajrá,]{redenc

Knights of the Temple

Elakadtam a knights of the temple játékban a 14-ik pályán azon a részen ahol a csillagjegyes vackot kell forgatni a helyes irányba és ez igen kifogott rajtam, ha tudsz segítsetek plz.

Előre is köszi

Kereszt

Szia Kereszt!

Jól körülnéztél? :) Jobbra van a falon egy lap, rajta három szimbólum, amelyeket egy sorba kell hoznod. Szintén jobbra találod a két forgatót, a jobboldali a belső és külső részt, a baloldali a középsőt tekeri. Az egyik jel egy „m"-betűféle, ez a külső keréken van, a másik egy „kereszt+x" egyben, ez belül található, és a harmadik egy „szarvas emberke", ami középen van, de ilyenből két hasonló van, neked az kell, amelyiknek a háttere fehér.

Tekerd tehát a jobboldali forgatót addig, míg az „m" és a „kereszt + x" együttállí; csak egy ilyen állás van, nem téveszthető el. Ha ez kész, jöhet a baloldali, és az „ördögforma" beállítása. Ennyi, puzzle megoldva. Lesz még kettő...

Hajrá,]{redenc

A NYEREMÉNYJÁTÉKOK NYERTESEI PC.GAMES 2005/06

KÉPKITALÁLÓ:
Simon Szilárd, Budapest
Bémer Miklós, Maglód

DESIGNCENTER:
Haizer Tamás, Szécsény
Tóth György, Győrszentiván
Simó Szabolcs, Budapest
Jakucska István, Nyíregyháza
Simon szilárd, Budapest

BLITZKRIEG 2:
Párdi Mihály, Kunhegyes
Szuhányi Krisztián, Mende
Tóth Péter, Keszthely

FAHRENHEIT:
Tóth Gergely, Karancsalja
Kozéki Krisztián, Gyöngyös
Kulcsár Magdolna, Budapest

DUNGEON SIEGE 2:
Berkesi Istvánné, Budapest
Keresztes Sándor, Pécs

HEORES OF THE PACIFIC:
Tőzsér Dávid, Hajdúszoboszló
Nagy Gáborné, Kiskunmajsa

A nyerteseknek gratulálunk, nyereményeiteket postán küldjük el.

Eye of the Kraken

Hello Games!

Van énnékem két nagy gondom, úgy döntöttem, Hozzátok fordulok.

1. Elakadtam az „Eye of the Kraken"-ben (ami nem nehéz). Ott tartok, hogy a bogárversenyre fel kéne turbózni a bogaramat, mert anélkül kikap. Már összekevertem a hozzávalókat, bele is tettem a gépbe, vizet is tettem bele. A bogarat nem tudom! Ha rákattintok a gépre valami olyasmit ír ki, hogy még valamivel be kéne gyújtani a masinát. Itt leállt a tudományom, nem tudom, hogy mit kell csinálni. Mit tegyek?
2. Második problémám az, hogy a gép pár játék közben egyszerűen újraindul. Az oké lenne, hogy valami erős grafikájú, bonyolult játék (Half Life 2, Doom3) közben fagyna le, de nem. Újraindul a Gothic II-nél, a TCM 2004 közben és még egy pár játék alatt. A CD-vel nincs semmi gond, annyi biztos. Többen mondják, hogy tegyem újra a Windos-t (XP). Mit csináljak? Légy szíves segítsetek!

Előre is köszi:

Bandi(ta)

Szia Bandi(ta)!
...no de mi az, amivel alá lehet gyújtani egy teáskannát? Fa! Villonnak szerencsére van egy jó erős széke a házikójában (tőle loptad a sajtot is, ugye)... A raktárban (Storeroom) találsz egy ágyúgolyót, ezzel nem nehéz szétforgácsolni a bútordarabot. Szedd össze a maradványait, rakd be a tartóba, és most kattints rá. Aztán hajrá, csótány!

A másik kérdésre elég nehéz lenne válaszolni, legalább alapinformációkat megadhattál volna (pl. proci, videokártya). Egyébként és általánosságban néha elég egy driver frissítés vagy újratelepítés is.

Hajrá,]{redenc

Syberia 2

Sziasztok!
Elakadtam a Syberia 2-ben. Egy házba vagyok és kint pedig egy medve. Meg kell etetni a medvét, de nem fogadja el semelyik halat, de szereztem egy horgász papírt amin azt írja, hogy valamilyen narancssárga halat kell fogni. Csak nem tudom hogyan kell ki fogni. Légy szíves segítsetek, addig is köszike.

Vik

Szia Vik!
Pedig azt is írja, hogy az a hal a zöld békát kedveli, és a folyó árnyékos részén lakik. No de, lássuk. Menj vissza a hátsó ajtóhoz, de boríts le balra, találnod kell a konyhapulton egy Fish Tank nevű cuccost.

Most ki a szabadba, a stéghez, és kapd elő a horgászbotot. Amint kézben a bot, vizsgáld meg a Kate lábánál lévő dobozt, és válaszd ki a zöld csalit (az első sor végén van, azaz jobbra fent). Ezután vágj be a legjobboldalibb (legárnyékosabb, sötét) részen - ez az első pont, ahol akciózhatsz Kate csípőjétől jobbra. Ha jól csináltad, kifogsz egy Orange Salmon típusú halat, ez kell a Bearnak. (A hátsó ajtón kilépve menthetsz, ha tutira akarsz menni).

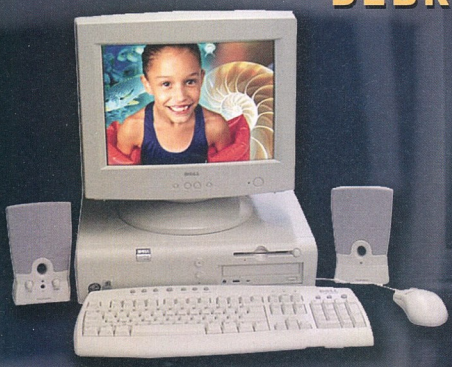
(Ha pedig még biztosabbra akarsz menni, rendeld meg a végigjátszást, 189-es számú versenyző, 600 pénz, részletek valahol előrébb a lapban.)

Hajrá,]{redenc

XIII. HAJDÚ-COMP

Informatikai Szakkiállítás és Vásár

DEBRECEN 2005. nov. 10-12.



További információ kapható a rendezőknél:

Kölcsey Ferenc Megyei Közművelődési Intézet
Debrecen, Kálvin tér 2/a
Tel.: 06-52-413-977
Fax.: 06-52-416-040

e-mail: kolcsey.muvint@matavnet.hu

Mindenkit szeretettel várunk!

Nyitvatartás: nov. 10-11-12-én 10.00-18.00
Helyszín: Debrecen, Hotel Aranybika

Sziasztok!

Egy olyan problémával fordulnék hozzátok, mert kellene egy kis segítség, mert elakadtam egy játékban.

A játék az Indiana Jones and the emperor's Tomb. Tudom,hogy egy régebbi játék de most jutottam hozzá! Próbáltam szerezni hozzá magyarítást, de sehol sem találtam, úgyhogy gondoltam írok nektek, hátha tudtok segíteni!

Szóval, a gondom a következő: Prágában járok,benn a kastélyban,ott ahol 1 kerekasztal körül beszélget vagy hat emberke! Rájuk kell ejteni egy nagy,régies csillárt mire az agyonnyomja őket. Majd összeszedve a fegyvereket egy kiálló erkély szélére kellene vhogy feljutnom.. na és ez az a rész ahol elakadtam! Ebben kérném a segítségeteket, hogy pontosan mit és hogy kellene csinálnom, hogy feljussak arra a részre, ahonnan továbbmenve megtalálhatom a könyvtár kulcsát!

Segítségeteket előre is köszi:

Panca

Szia Panca!

Nos. Amikor lezúgott a csillár, ugye úgy mentél utána, hogy átostoroztál a kampón, majd erről elkaptál egy láncot, és ezen kúsztál le. Amint összeszedtél mindent, indulj el a nagylépcső felé, és annak lábánál, jobbra mássz fel a létrán. Innen ugorj rá erre a bizonyos láncra, de ezúttal fordulj rajta jobbra, és erről pattanj át a piros kép feletti kis ablaknyíláshoz. Innen mehetsz tovább.

Hajrá,]{redenc

Indiana Jones and the Emperor's Tomb

Painkiller

Sziasztok!

Bocsi a zavarásért, de talán tudtok nekem segíteni! Elakadtam a Painkiller Heaven's Got a Hitman, 5-dik fejezet, 4 szintjének „Pokol" pályáján, és az Istennek sem tudom kinyírni azt a nyavajás „Lucifer"-t. Már mindent megpróbáltam, még az „égi áldást" is visszaküldtem neki és mégsem képes megpusztulni. Kicsit idegesít, hogy azok a vacak szellemek meg csak jönnek, és sohasem akarnak elfogyni, még körül sem tudtam nézni a „terepen", pedig a grafika cupi. Már öt napja tö...bibelődőm vele, és a frász kerülget. Kérlek segítsetek, ha lehet!
Pedig a legkönyebb, „Ábrándozás" módban játszom. Ennyire béna lennék? Szóval, van valami kód, vagy mód, hogy kiiktasam azt a dögöt? Ja, és az 1.00-ás verzióval rendelkezem.

Előre is köszi, és bocsi:

Isti.

Szia Isti!

A megoldás 4+1 lépésben:

1. Ölj meg 66 szellemet, hogy démon módba kerülj (amikor ez megtörténik, a nagy, nyílt placc közelében légy!).
2. Ugrálj félre Lucifer csapásai elől és kóstolgasd, míg a kardját feldobja az égbe.
3. A záporozó meteorok elől hátrálva térj ki, és azokra célozva tüzelj, hogy visszahulljanak a főnök a bundájára.
4. Ekkor a főördög hozzád vágja a kardját, amikor egy vonalban van a fegyver veled, tüzelj, felé célozva, hogy visszarepüljön belé.
5. Örülj!

Persze ha nem vagy elég gyors, jönnek a szellemek, és úgy picit idegesítőbb.

Hajrá,]{redenc

JÁTÉKSZELVÉNYEK

AGE OF EMPIRES III NYEREMÉNYJÁTÉK

DRAGONSHARD NYEREMÉNYJÁTÉK

GT LEGENDS NYEREMÉNYJÁTÉK

MYST V NYEREMÉNYJÁTÉK

SERIOUS SAM 2 NYEREMÉNYJÁTÉK

Design Center

INFO MEGJELENÉS: 2005. DECEMBER 9.

PC.GAMES ELŐZETES

Matrix: Path of Neo

TIPP: 86%

Hát igen, ahogy a trilógia befejezése, úgy a filmből készült, Enter the Matrix című játék is meglehetősen összezavarta a rajongókat. A programot fejlesztő Shiny felemás munkát végzett, a bunyókról, a harcrendszerről, és az akció jelenetekről akár dicsérően is nyilatkozhatnánk, ha a játék grafikája nem a múlt századot idézte volna. Ráadásul eléggé furcsa volt a szereplő választás is, akárhogy magyarázták, nehéz volt megérteni, hogy miért nem Neo és mondjuk Trinity lett a főszereplő. A november elején kiadásra kerülő Path of Neo kapcsán már nem kell aggódnunk, végre a szuperhősi tulajdonságokkal felvértezett kiválasztott bőrébe bújhatunk, hogy aztán szétrúgjunk jó néhány ügynök hátsót.

Call of Duty 2

TIPP: 90%

A Call of Duty 2-ről csak áhítattal szólhatunk, az eddig látott képek, videók, és a demó alapján az elődhöz hasonlóan mérföldkőnek számító, de legalábbis minden ízében profi játékra számítunk. Az akciók még pörgősebbek, a csillogóvillogó grafika még egy fokkal szebb lett, a csaták intenzitásáról csak szuperlativuszokban beszélnek azok, akik már játszottak a programmal. Reménykedjünk, hogy a program a fokozott elvárásoknak nem tud megfelelni, mint ahogy az történt a Medal of Honor: Pacific Assault esetében.

The Movies

TIPP: 96%

2003-ban még úgy tűnt, csak egy évet kell várnunk, és belévághatunk a saját filmstúdiónk építésének, fejlesztésének, elkezdhetjük forgatni filmjeinket, és megismerhetjük a szereposztó diványok eddig sosem látott világát. Nem csüggedtünk, amikor a játék 2004-ben mégsem jelent meg, tudjuk jól, hogy a jó munkához idő kell, az olyan cégeknek pedig, mint a Lionhead, még sokkal több idő. Most már nem kell sokat várnunk, hivatalosan is bejelentették, hogy a játék sokszorosítását megkezdődött, és már biztos, hogy november elején kézhez is kaphatjuk a forradalminak ígérkező programot.

INFO GÉPIGÉNY: P II 600 MHZ, 64 MB RAM, 16 MB-OS VGA

SABOTAIN

A távoli jövő. A birodalom és a Szövetség között háború dúl, a Lázadók pedig mindkét féllel harcban állnak. Légy elszánt titkos ügynök a gyilkos küzdelemben, hajts végre veszélyes küldetéseket, válassz tiszta, vagy kegyetlen módszereket! Szembesülj a jó és a rossz közti választással, és küzdj belátásod szerint a három oldal egyikén…

A Sea Dogs és a Pirates of the Caribbean készítőinek vadiúj, belső nézetű akció RPG-je, a Sabotain: Break the Rules lesz következő teljes - **magyar nyelvű** - játékunk. A futurisztikus világba helyezett történet megvalósításához a fejlesztők a Deus Ex és a Fallout 2 legjobb tulajdonságait vették alapul. A játék végigjátszásához szükséges idő meglehetősen magas, köszönhetően a nem-lineáris történetnek, és a több mint 16 négyzetkilométernyi bejárható területnek.

A DVD mellékletre bonuszként felkerül a Chaser és a Knights of the Temple II fejlesztőinek korai, Quadrax címet viselő ötletes logikai játéka is.

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear™)
Szerkesztők: Tóth Tibor (Uniq), Paczona Zoltán (Chilly), Gáspár András (Skald)
Korrektor: Jeles Attila
Tördelőszerkesztő: Gyöngy Viktor (Gyvi)
Lapreferens: Boruzs Krisztina

A szerkesztőség címe:
1041 Bp., Görgey u. 35.
Tel/Fax.: 379-7989
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC.GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME Press Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai

Megjelenik hathetente, ára 1198 Ft (színán), 1996 Ft (DVD-vel)

Előfizetési díj a kiadónál:
12 db: 11.990 Ft, 6 db: 5.990 Ft (CD-vel)
12 db: 22.200 Ft, 6 db: 9.990 Ft (DVD-vel)

Montírozás és nyomás:
Gutenberg Kft.
ISSN 1587-5121

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

A CSATA FOLYTATÓDIK...

STAR WARS BATTLEFRONT II

STAR WARS BATTLEFRONT II: a *STAR WARS* világában játszódó legsikeresebb játék folytatása. Harcolj új frontokon, új bolygókon és a játék folyamán először az űrben is, légy JEDI! A küzdelem Október 31-től folytatódik.

LUCASARTS

Kapható PLAYSTATION® 2, PSP® (PLAYSTATION®PORTABLE), XBOX® és PC platformra.

www.swbattlefront2.com

PANDEMIC

"PS", "PlayStation", "PSP", "UMD" and "△○×□" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). Online play requires internet connection and Memory Card (8 MB) (for PlayStation 2) (each sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox *Live*, and the Xbox and Xbox *Live* logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. Internet connection required for online gameplay. Players are responsible for all applicable Internet fees. Xbox online users will need an Xbox *Live*® account. Online play subject to online terms of use as may be available online at www.swbattlefront2.com. Lucas Arts reserves the right to terminate online support of this product at any time. LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. *Star Wars Battlefront* is a trademark of Lucasfilm Entertainment Company Ltd. © 2004, 2005 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & TM as indicated. All rights reserved. *Best-selling claim based on unit sales for all platforms in the first eight (8) months after release.

12+
www.pegi.info

KINGMAX®
Memory Technology Leader

Mars

DDR II Memory Module

Lifttime Warranty

Élettartam garanciával!

ASIC Anti-Counterfeiting IC
(Advanced anti-counterfeiting design)

CO-RUN COMPUTER

CO-RUN Export-Import Kft.
Budapest 1139 Üteg utca 6.
Tel: (+36-1) 412-23-85
www.corun.hu
www.kingmax.hu

www.kingmax.com